

Commandos 2 Red Faction C&C Yuri's Revenge Mystery of the Druids Art of Magic

# 576

KByte

A PC JÁTÉKÖRÜLTEK MAGAZINJA



## ARACHNOFOBIA!

Spiderman

Ára: 796,- Ft

2001. OKTÓBER #126

## Kapcsolat

# 576 Online



**www.576.hu**



 1944 Across the Rhine	 3 koponya	 Addiction Pinball	 Admiral Sea Battles	 Airport Inc.	 Apache Longbow	 Army Men	 Army Men in Space	 Atomic Bomberman	 Ballpark
 Broken Sword	 Broken Sword II	 Castrol Honda Superbike	 Civilization	 Captain Claw	 Colin McRae Rally	 Colonization	 Comanche vs. Hukum	 Dark Colony	 Deathtrap Dungeon
 Eastern Front	 EF 2000	 F22 Air Dominace	 F/A-18 Korea	 Fighting Force	 Flight Unlimited II	 Fly!	 Fly Fishing	 Ford Racing	 Go Kart Racing
 Grand Theft Auto	 Grand Theft Auto 2	 Grand Touring	 Heroes of M&M II	 Hidden & Dangerous	 House of the Dead	 Int. Rally Cham.	 KO Boxing	 Micro Machines III	 MIG Alley
 Might & Magic VI	 Might & Magic VII	 Mobil 1 Rally	 Montezuma's Return	 Mortal Kombat 4	 Myth: The Fallen Lords	 Panzer Dragon	 Pro Pinball	 Railroad Tycoon II	 Red Gzard
 Resident Evil II	 Requiem	 Revenant	 Screamer Rally	 Search & Rescue	 Sega Rally 2	 Sega WW Soccer	 Small Soldiers	 Sonic Racer	 Soul Reaver
 Spec Ops	 Spec Ops 2	 Toca Tourin Car Champ.	 Tomb Raider	 Tomb Raider 2	 Toonstruck	 Touche	 UFO Enemy Unknown	 Vegas Games 200	 Virtua Cop 2
 Virtua Fighter	 Viva Football	 Warcraft					 Western Front	 World League Soccer	 Worms Untied
 Commandos	 Cutthroats						 Gangsters	 Thief	

Megjelenés október végén!

Megjelenés október végén!



kinálunk folyamatosan bővül  
www.evm.hu

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-48-47



**A**zon gondolkodom, miről is szóljon ez a bevezető...  
Valami olyat kéne írni, amitől az egyszerű olvasó már rögtön az első oldalon felülve az újságot úgy érezheti: neki szól, az ővé.  
Például azt, hogy „a nyár menthetetlenül elmúlt, és minden, ami maradt, a csöpögő, nyúlós, nedves-szürke idő, ami olyannyira rányomja bélyegét az ember hangulatára, hogy napról-napra közelebb érzi magához Mr. Manson sorait, miszerint: I'm just a boy, playin' suicide...” ☹

...De ahogy kinezek az ablakon, csak a tűző naposútet látom, meg a macskákat az ablak alatt, ahogy élvezettel játszanak az indán nyár szemfájdító ragyogásában, mit sem törődve a lasscskán mind magasabbra nőv avartéggel — és bár éppen majd leragad a szemem a fáradtságtól, jól érzem magam, miközben figyelem őket.

Vagy akár írhatnám azt is, hogy „már két hónapja vége szakadt a nyári vakációnak, és ki lassabban, ki gyorsabban, de végül mindenki visszazökökelt a megszokott kerékvágásra — lett legyen szó akár munkáról, akár iskoláról.”

Nehéz úgy.

Talán nem is kéne semmit erőltetni — csak írni pár olyan gondolatot, ami az Olvasónak szól, mégha ezen gondolatokban nincs is túl sok szándék arra, hogy közülük legyen a laphoz...

Talán most is csak őrni fogok, ami épp eszembe jut, aztán a ügyis kilukadok oda, ahol már az elején kezdenem kellett volna — az általam írt cikkeknél legalábbis rendszerint így szokott zajlani ☹

Szóval mit ne mondjak, e havi számunk nehéz szülés volt, bár ez nem rajtunk múlott. Számomra afféle törvényszerűségnek tűnik, hogy a legjobb és legérdekesebb programok mindig a legutolsó pillanatban érkeznek a szerkesztőségbe. „Szegény” tesztíreks szinte egész hónapban mást sem csináltak, csak telefonáltak és telefonáltak, és jöttek és jöttek, és zaklattak és zaklattak, hogy ugyan adjak már nekik valami munkát. En meg természetesen nem tudtam mást tenni, mint szétmámi a karom, és minden egyes cikkírónak elmagyarázni, hogy nem, nem haragszom rá (de hát tényleg nem, komolyan, hát mondom, hidd már el!), az olvasók sem haragszanak rá, egész egyszerűen nincs mit adnom. Persze az alól kivételt képeztet lapunk „hivatalos hangja”, Bazska, aki annyira, de annyira várta már a Commandos 2-t, hogy a végén majdnem visszautasította a Madden NFL 2002-t, ezzel is jelezve, hogy neki tesztiekben és lelkiekben egyaránt készen kell állnia, amikor **Ő** megérkezik.

És amikor már-már magam is kezdem a fennálló helyzet révén ráncokba szalajtani szemöldökömet, egyszerre — amolyan varázslúts effektust idézően — megérkezett az áldás. De csöszöl.

Az eddigi szinte üresen vegetáló kilövés (ez a tartalom tervezetnek... hm... hát... nem hivatalos neve ☹) hirtelen már-már kevéssé bizonyult, ám épp ennek köszönhető, hogy jelen számunk is igen erős tartalommal dicsekedhet.

Gyakorlatilag egy hét lefolyása alatt olyan neves programok futottak be, mint a Commandos 2, a Red Alert 2 küldetéslemez (Yuri's Revenge), vagy a Red Faction — valamint olyan kevésbé várt, ám annál kellemesebb családsókkal szolgáló anyagok, mint az egyébránt nagyon látványos és művészi címlapunkon (☹) is főszerepet alakító Spiderman, vagy a mozikban is aktuális Planet of the Apes, de ide sorolhatjuk még a Sheep Dog & Wolfot, és az EA sportjátékok idejdarabjainak némelyikét.

Ez a hirtelen játékokon sajnos azzal járt, hogy már-már magam is beparáztam: az idei októberi szám kapcsán talán mégis elkövettem azt a hibát, amire az elmúlt másfél évben nem volt példa — a megjelenés csúszni fog.

Hogy mégsem így lett, az nagyban köszönhető új újrólőőknek, Soltesz Tamásnak (a későbbiekben csak Tomi — leleményességemet bizonyítandó), aki a várnál is jobban állta a sarat.

Azt hiszem, ennél kedvezőbb módon nem is eshettem volna túl a bemutatásán. Szemfélések az impresszumban is felfedezhetik nevét, ami szintén azt bizonyítja, hogy majd egy hónappal ezelőtti választásunk helyesnek bizonyult, és Tomi személyében újabb hathatós személyélt bővült amúgy is igen ütőképesnek tartott csapatunk ☹

Na néddmá', épp kezdek beledúlni, erre mindjárt elfogy a hely...

Elég az hozzá, hogy remélhetőleg mindenki megtalálja a neki való játék leírását ezen számunkban — remélhetőleg többsit is. Újra van hardvertesztünk, Gygy pedig a töle oly szokatlan módon ezúttal igencsak komoly témát pedzgett a „Hónap dumájában” (úgy látszik, a Hónap dumája egyre inkább a gondolkodásra igyekezik ösztönözni minket, ami: jó), és múlt havi kezdeményezésünk nem várt sikerére való tekintettel Visszatekintő rovatunk is egy egész oldalra nőtte ki magát. Úgye, milyen jó újság ez az 576 KByte, neem?! Olvassátok szorgalmasan!

Varga Balázs

Előző havi nyereeményjatekaink nyertesei:

**UBISOFT ajándécsomagot (pólo, sapka, táskák) nyert:** Hegedűs Péter (Hajdúszoboszló), Marczali Tamás (Esztergom)

**Anachronox posztert nyertek:** Szanyi Róbert (Debrecen), Balogh József (Geszti), Rédecsi Gábor (Sopron), Tokaji Sándor (Paks), Baross Norbert (Budapest), Czuprik Gábor (Salgótarján), Budai Dániel (Budapest), Kovács András (Ajka), Kutai Zoltán (Budaörs), Köteles Vajk (Kápolnásnyék - Pottend)

**Anachronox PC CD-ROM-ot nyert:** Szabó Erika (Balatonlelle)

**MechCommander 2 PC CD-ROM-ot nyert:** Meckzer Katalin (Szekezsárd)

**És 576 KByte és a VideoNET közös játéka a VideoNET beváltóhelyein érvényes utalványt nyert:** Horváth Csaba (Sopron), Farago László (Szeged), Grosz Szusza (Leányvár), Szűcs Szabolcs (Budapest), Ifj. Ötvös Tibor (Dorog)

Nyereeményeiket postán küldjük!

**Bevezető** 2

**Tartalom** 2

## HÍREK, ELŐZETESÉK

**Hírek** 4

**Kohan: Ahriam's Gift** 10

**Casino Tycoon** 12

**Dragon's Lair 3D** 14

## ISMERTETŐK

**Commandos 2: Men of Courage** 16

**Magic & Mayhem - Art of Magic** 24

**Planet of the Apes** 28



**COMMANDOS 2**



24

**ART OF MAGIC**

**RED FACTION**



44



# TARTALOM

C & C Red Alert 2 - Yuri's Revenge

Spiderman

Zax - Alien Hunter

Jack Orlando - The Director's Cut

Red Faction

Mystery of the Druids

Trade Empires

F/A 18 Hornet Precision Strike Fighter

Sub Command Seawolf Akula

Sheep Dog & Wolf

FA Premiere League Manager 2002

Madden NFL 2002

NHL 2002

Paris-Dakar Rally

32

36

40

42

44

52

56

60

62

64

66

68

70

72

NHRA Drag Racing Main Event

74

## CHEATEK, EGYEBEK

Visszatekintő

76

Kult Játékok: Elasto Mania

78

Cinkelt lapok

82

Hardver Teszt: Philips Edge hangkárttyák

84

HardWARE

86

SzösszeNET

88

A hónap dumája

90

A hónap bukása: Battle of Youstrass

91

Csevegő

92

Novemberi ajánló

96

Toplisták

96

YURI'S  
REVENGE

PLANET OF  
THE APES

SPIDERMAN

NHL 2002

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás

Levélátvitel: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírkör Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!



# NEWS DON'T GOLD

## STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS LucasArts

[www.lucasarts.com/products/battlegrounds](http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds)

A Force Commander hihetlen bukása után Lukács apánk ezúttal némileg konzervatívabb vizekre evez: a SW Galactic Battlegrounds a hagyományos RTS stílt kedvelők bázisát igyekszik megcélózni. Fogta tehát az Age of Empires II engine-jét, amely jóllehet, kissé idejét múlt már, de még mindig nagyon látványos eredményeket képes produkálni, és beleplántálta a SW univerzum minden jelentősebb ficsőjét. A galaktikus birodalom történelmét felelevenítő stratégiában természetesen a már jól bevált kisujjgyakorlatok segítségével törekedhetünk a boldogulásra: gyűjthetünk mindenféle nyersanyagot — nova, meg az Age II arányát hivatott helyettesíteni: Ore, azaz kő; Carbon, mint fa-pótló, és Food, azaz étel —, fejleszthetjük egységeinket és épületeinket négy koron (bocsnát, technológiai szinten) keresztül — csakúgy, mint az Age II-ben. Összesen hat féle nép oldalán küzdhetünk, úgy mint: a Galaktikus Birodalom, a Lázadó Szövetség, a Wookiee-k, a Gungane-k, a Naboo Királyság, illetve a Kereskedelmi Föderáció. A Galactic Battlegrounds minden bizonnyal nem fog túl sokat hozzáadni a hagyományos RTS stílhez, egy azonban már most biztosnak látszik: a Force Commandernél jobb lesz ☺

Megjelenés: 2001. november



## DRUUNA: MORBUS GRAVIS

Microids

[www.druuna-thegame.com](http://www.druuna-thegame.com)

Az ECTS standján is találkozhattunk a Druuna-val, a Microids egyik érdekfeszítő máltyájával. A progi egy igen neves alkotás erotikus-képregényeket készítő úr, bizonyos Paolo Eleuterio Serpieri műven alapul — ebből következőleg maga a játék is igen erős erotikus tartalommal bír, tehát az ifjabbak most lapozzanak tovább ☺

A Druuna egyébként kalandjáték, némi 3D akció elemmel, ám stuff erősségét nem a játékmenet finomságai adják, hanem annak az univerzumnak a hangulata, amiben játszódik. Egy posztapokaliptikus cyberpunk világ, ahol az erőszak, a szex, a káosz, a mutációk, és a pestis (Morbis Gravis) az úr. Az eredeti mű hangulatát azok a karakteres ábrázolások adják, amelyeket



## COLIN MCRAE RALLY 3 Codemasters

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



A világ egyik legnépszerűbb rally-játékának új epizódján is gőzerővel munkálkodnak a fejlesztők. A Colin McRae Rally 3 szerencsére nem hagyja cserben a PC tulajdonosokat sem, így a konzolos platformok mellett mi sem maradunk ki belőle. A készítő több mint



negyven főt számláló lelkes csapata eddig soha nem látott valóságshűséget ígér, és arra törekszik, hogy a játék ezúttal — illetően tipusú gamében még sosem látott módon — ne csak az autóról és a pályáról szóljon, de a lelkes júzer kivéssze a részét a „rallyversenyzővagyok” életérzésből is.

Persze azért lesz egy csomó kocsi (középpontban ismét a Ford Focus RS World Rally Car), egy csomó pálya, meg minden. A realizmust igyekszik támogatni az is, hogy az autók ípityára törhetőek legyenek. Röpködő panelek, miazmás. A Ford is igyekszik mindenben a fejlesztők segítségére lenni, hogy a valóságshűség minél magasabb szintre kerüljön. Ezen két erősségével (csúcs-realizmus, és a rallyversenyző életérzés megteremtése) a Colin 3-nak minden esélye meglesz rá, hogy megtartsa vezető szerepét a műfajon belül.

Megjelenés: 2002.

leginkább a Clive Barker féle horror, és az eszemment H. R. Giger látomásainak vizualizációjaként határozhatnánk meg.

Az igencsak pipaszagú sztori szerint Druuna vegetatív állapotban leledzik, összekapcsolva a Nagy Szűmbiotikus Álom Masínával. Ezen gép segítségével találóva emlékei között fényt deríthetünk arra, hogy miként került ebbe az állapotba; hogy a világ népet végzetes vírus fenyegeti, mely vérszomjas fenevadakká transzformálja őket. Persze a mi feladatunk megtalálni az üdvözítő antiszérumot.

Ez azonban csak a történetet tördelke, hiszen a játék hat egész CD-n terpeszkedik! Még egy fontos dolog: a Druunában nem kell lövöldözni, nem kell senkit és semmit felrobbantani vagy lemezázni. Csak hogy tudjátok.



Megjelenés: 2001. november





## EARTH 2150: LOST SOULS

Infinite-X

[www.zuxxez.com](http://www.zuxxez.com)

Aligha akad olyan játékos, aki ne ismerné az Earth 2150-et — ha másért nem, legalább azért, mert a progí legutóbbi része magyarul lett — figyuzatok: lokalizált — formában is megjelent hazánkban. A legújabb epizód, a hangzatos Lost Souls címet viselő darab, ezúttal új fejlesztőgárda kezei között kovácsolódik, így jelentős változások várhatók a Moon Projecthez képest.

A MP ugyebár ott fejeződött be, hogy a három földi frakció (Eurázsiai Dinasztia, Egyesült Civilizált Államok, Hold Korporáció) elhagyja a Földet.

Az új epizódban ezen frakciók Földön ragadt maradvékait kell megmentenünk.

A játék továbbra is a Moon Project engine-jét nyúzza — sajnos az Earth III munkanevet viselő motor még mindig nem készült el...

Stratégiaórló lévén szó, ejszünk pár keresetlen szót a stílusban oly alapvető szempontokról



is: erőforrásokból nincs túl sok, mindössze egyetlen egy, ám igen ötletes módon annak kiemelése minden frakció esetében más és más módon zajlik. A frakciók egységei is jelentős különbségeket mutatnak: az Eurázsiai Dinasztia a nehéz tankok, helikopterek, lézer-, és atomfegyverek hive, az Egyesült Civilizált Államok a mehek preférálja, valamint a plazma fegyvereket és védelmi eszközöket. A Hold Korporáció csak repülő egységeket és energiafegyvereket használ, valamint képes befolyásolni az időjárást. Az egységek fejleszthetősége igen széles skálán mozog, és szokatlanul sok lehetőséget



kinál: ily módon adott a lehetőség, hogy teljesen egyedí unitokat hozzunk létre.

Persze lesz map-editor is, és jó hír, hogy a Lost Souls stand-alone, azaz magában futtatható játék lesz, egy kiegészítő árért — legalábbis az ígéretek szerint.

Megjelenés: 2001. Q4

## END OF TWILIGHT New Media Generations

[www.nmg.ru](http://www.nmg.ru)

A New Media Generations neve már ismerős lehet azoknak, akik nyomták a Hired Team: Triallal, vagy a Gilbert Goodmate-lel. Ezúttal egy stratégiába otlott szerepjátékkal igyekeznek megörvendeztetni minket, amely az ősi skandináv misztikumba kalauzolja a lelkes játékosokat.

Az End of Twilight cím tehát nem más takar, mint egy körökre osztott stratégiát, megtűzdelve némi szerepjáték elemmel. A központi konfliktus alapját azon szomorú eset jelenti, mely szerint Odin és Fenrir, a két immáron halott isten meg akar pattanni a Valhallából. Odint segíti három harcos is (ők a játék központi hős-karakterei) az ellenséges istenség legyőzésében. Hősöknek le kell győzniük szörnyek egész hadát, elbukott isteneket, az Elemek Őrzőit,



végül magát Fenrir-t is — de legfőképpen önmagukon, és a köztük feszülő ellentétnek kell győzedelmeskedniük. A fejlesztők nagyon felhasználóbarát irányítást ígérnek, egy óránál is hosszabb küldetéseket (összesen tizenkettőt), szörnyek, vikingek, istenek, ellenségek egész armadáját. A küldetéseken egyébként maximum 5 főt irányíthatunk,



de legalább minden küldetésnek más és más célja lesz. Az End of Twilight külön érdekessége amúgy, hogy nem tartalmaz ügyvezett „explicit” erőszakot — szóval nincsenek kiontott belek, agyvérzés, meg ilyesmi...

Megjelenés: 2002. Q1

## COSSACKS: THE ART OF WAR

CDV/GSC Games

[www.cossacks.com](http://www.cossacks.com)

A valóban nagy sikert elkönyvelő Cossacks rajongói — annak rendje és módja szerint — sem ússzák meg, hogy a játék készítői meglepjék őket egy jó féle kiegészítővel. A The Art of War nevezetű add-on állítólag több mint 35 javítást tartalmaz majd az eredeti anyaghoz képest. Map-editor, új hajók, új nemzetek, újradizájnolt elemek, miázás. Nézzük csak:

Az eddig is igen szépszájú népválaszték mellé két új nemzet kerül, úgy mint Bavaria és Dánia. A magyarok persze megint kimaradtak, de hát ez van. Hét új csatahajó is itt figyel, köztük a Nelson admirális nevével fémjelzett Victoria pontos mása.

Ót új kampány is van, melyeknek helyszínei Lengyelország, Prusszia, Ausztria, Szászország és Algéria lesznek, valamint új single missziók és történelmi csaták.

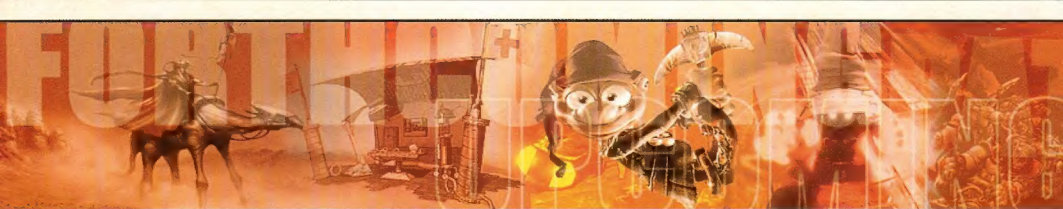
A kezelőfelületen és a sokat vitatott formációk használatán is módosítanak, hogy fokozzák a játékélményt.

A készítők kifejezett célja, hogy még dinamikusabbá tegyék a Cossacks játékmenetét — akinek azonban még nincs meg az eredeti játék, azokat el kell keserítenem: a The Art of War futtatásához szükség lesz a Cossacksra is.

Megjelenés: 2002. január





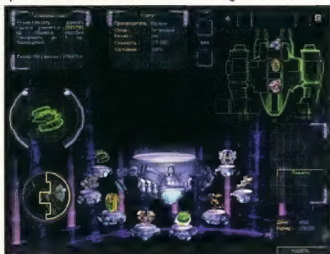


## SPACE RANGERS New Media Generations

[www.nmg.ru](http://www.nmg.ru)

Az oroszok minden szinten támadnak. Az End of Twilight mellett egy szintén körökre osztott, szintén szerepjáték elemekkel spekkelt hadvezetés-ke-reksdelem szimulátort is felvonultattak. A helyszín ezúttal a világűr, az idő a jövőtől. Ezidőtájt a galaxist egy rakás különféle intelligens lény népesíti be, melyek egy időbe igen sokat háborúskodtak is egymással, azonban mostanra a politikai és ökonómiai érdekeknek engedve feszült békében élnek.

Am ekkor a galaxist egy idegen faj, a Klingek támadják meg, kik az univerzum egy eddig ismeretlen szegletéből tévedtek ide. Elsőként a kevésbé fejlett, magukat megvédeni nem képes bolygókat hajtják uralmuk alá. A



belső feszültségek miatt a galaktikus tanács képtelen egy ütőképes hadsereget felállítani ellenük.

A galaxis legképzettebb harcosaira vár hát, hogy felállítsák a Rangerek seregét, amely a hivatalan látogatott hadának megfékezését tűzi ki céljául. Lássuk, mit is kínál ez a game:

5 különböző faj, eltérő gazdasággal, politikával, és társadalommal

30 féle űrhajó  
15 fajta fegyvertípus  
Interaktivitás — az egész univerzum él és mozog (állítólág)  
Egy rakás bolygó, hold, meteor, aszteroida, és többi  
Na majd meglátjuk!

Megjelenés:  
2002. Q2



## HELIHEROES Reality Pump Studios

[www.zuxx6z.com](http://www.zuxx6z.com)

Nem mondhatni, hogy a PC-s játékipar tellite lenne arcade shooterrel. Pedig ez a műfaj valaha igencsak népszerű volt a játéktérben, és a konzolokon még elvélve meg is jelenik egy-egy kései képviselője.

A Reality Pump Studios azonban vette a bátorságot, és nem átalított időt és energiát fektetni egy efféle stuff fejlesztésébe — jöjjön, kiadót még nem sikerült találniuk hozzá...

Maga a game egy felülnézeti, 3D-s, folyamatosan scrollozó képernyőn játszódik, ahol egy harci helikoptert kell irányítanunk, és jól kilőni mindenkit, aki szembe jön. Igen impresszív...

Jól megmunkált anyaghoz híven a Heli Heroes egy rakás különböző terep fölött játszódik — csomó féle ellenség, kisebbek-nagyobbak, és persze a szintek végén főelleneségek igyekeznek azon, hogy derékba törjék pilótá karrierünket.

A kezdeményezés igencsak dicséretes: reméljük, elég ütős lesz ahhoz, hogy életet leheljen ebbe a tetszalott műfajba. Az adottságai megvannak hozzá: a játékműny garantált, a látvány pedig a WW3: Black Gold engine-jének köszönhetően lenyűgözően színes-szagos-3D-s.

Megjelenés: 2001.  
Q4



## LEGION Slitherine Software

[www.slitherine.co.uk](http://www.slitherine.co.uk)

Mindig is kedveltem az epikus méretű csatákat felvonultató real-time stratégiákat. Pontosan ez volt az, ami a Shogunban is megfogott. És az ő sikerének köszönhetjük azt is, hogy a hadosztályszintű hadvezetés elmélete egyre több stratégiai játék alapkövévé válik.

A Legion még csak munkáim: a progi az ókori Római Birodalomba kalauzsol el minket — a mi feladatunk, hogy egy kellőképpen hathatós haderő felállításával uralmunk alá hajtjuk Itáliát és Gallia törzseit és városállamait, és kiépítsük csaját kis empájorunk. Ez az egyik, ún. „stratégiai” lehetőség.

A másik, nevezetesen „taktikai” játékmenet választása esetén csak a hadszíntérre kell koncentrálnunk. Így módon mindenki megtalálhatja a kedvére való játékmenetet — dicséretes. A készítőik igyekeznek a történelemhűség minél nagyobb fokára törekedni (de saját bevallásuk szerint a historikusok által szűrően hagyott foltokat nem átalják saját fantazmagóriáikkal lefedni): a térékpe az ókori világ atlaszai alapján készült, az apró karakterek felszerelése, ruházata, harci viselkedése mind-mind kor-, és történelemhű. A



játék megjelenítése az előzetes képek alapján igen baráti, afféle Settlerses beütéssel, felülnézeti térképpel, 3D hadszíntérrel. Kiadó még nincs, de reméljük, hogy valaki hamarosan felkarolja ezt az ígértes projektet.

Megjelenés: 2002.  
tavasz





# THE THING

Konami/Computer Artworks  
[www.artworks.co.uk](http://www.artworks.co.uk)

Akad itt olyan, aki nem látta még a Kurt Russel szereplésével kb. 20 évvel ezelőtt bemutatott John Carpenter horror-klasszikust, a The Thing-et (volt valami magyar címe is neki, de azokat sosem jegyzem meg...). Az most sürgősen pótolja lemaradását, hiszen az Evolve fejlesztői gőzerővel dolgoznak a film megjátékosításán! A játék három hónappal a film vége után játszódik, amikor is Blake — főhősünk — egy katonai mentőcsapat segítségével megközelíti az antarktiszi kutatóállomást — és kezdetét veszi a holló (copy-right by GyZ). A The Thing a survival horror stílt hivatott erősíteni, ám ezúttal egy ebben a műfajban eddig ismeretlen fícsór is szerepet kapott: a játékot ugyanis csapatátársakkal együtt kell végignyomni! Három típusú csapatátársról beszélhetünk, úgymint orvos, műszerész, ill. katona. Ebből adódóan esznek itt különféle képességek is, meg mindenféle egy finomságok, mint a félelem-mutató, amit alacsonyan kell tartani, és a bizalom-mutató, amit magasan (ez a kettő szoros összefüggésben van egymással, hiszen a teremtmény bárki alakját képes felvenni). Az ígéretek szerint a film hangulata és jelenetei fognak visszaköszönni a The Thingben, amit — valjuki csak be — már tényleg nagyon várunk.



Megjelenés: 2002. Q1

# VALHALLA CHRONICLES

Paradox Entertainment/Oblivion Entertainment  
[www.valhalla-chronicles.com](http://www.valhalla-chronicles.com)



A Paradox Entertainment legújabb fejlesztése az ősi viking birodalomba, a messi műltba csalogatja a szíves játékosokat egy jóféle RPG keretében. A progitban a négy választható hőst irányítva kell interaktálni istenekkel és emberekkel 17 misszió kereszttől, és úgy mellesteg le kell nyomni Lokit, a félig óriás, félig isten bajkeverőt, ja, meg a Ragnarokot is meg kell akadályozni. Ebben lesz segítségünkre hat csapattársunk a bajban, valamint az a nyolc rúnakő, amit be kék gyűjteni a világvége prevenciójának céljából.

A játék során az egész világot bejárjuk majd, Miklagárdtól (Konstantinápoly) Vinlandig (Észak-Amerika). A szokásoktól eltérően akár mi magunk is építhetünk eszközöket, például hajót magunknak, ha van hozzáértő ember a csapatban. A négy játszható karakter mindegyikénél másképp alakul a sztori, úgyhogy az újrajátszhatóság szavatoltnak tűnik. Egyetlen problémám a látványval van: jócskán idejét múltnak fest — bár egy vérből RPG fan mit sem add olyan másodlagos dolgokra, mint megjelenítés, hahaha...

Megjelenés: 2002.

# OPERATION FLASHPOINT: RED HAMMER

Codemasters/Bohemia Interactive  
[www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com)

A világszerte nagy sikert aratott, ultra-realistikus Ops: Flashpoint kiegészítője sem várát sokáig magára: a Bohemiás srácok gőzerővel dolgoznak a Red Hammer — The Soviet Campaign nevezetű anyagon. A kiegészítő segítségével kipróbálhatjuk, milyen is a másik oldal



állni: csatlakozzunk hát a Forradalomhoz, és legyünk egy kicsit szovjetek. Mivel egy add-onról van szó, ami az eredeti Operation Flashpoint alatt fut (ára is e szerint alakul), ne várjunk tőle túl sokat. No azért megijedni nem kell: kapunk egy teljesen új kampányt 20 kül-

detéssel, új karaktereket, és pópec szinkronhangokat jó kis oroszok jeitessel. A sztori kicsit jobban kidolgozott, mint az eredeti gémben tapasztalhattuk. Ezúttal nem a háború, hanem főhősünk, Dimitrij kerüla középpontba, aki karrierista katonából szép lassan átmege a saját háborúját vivó Rambóba. Karácsonyra alá vele!



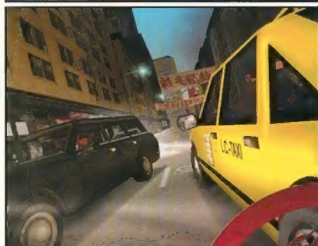
Megjelenés: 2001. december





### GRAND THEFT AUTO 3 Take 2 Interactive/DMA Designs [www.grandtheftauto3.com](http://www.grandtheftauto3.com)

Nem, inkább nem is mondok semmit: ez az a játék, amit úgysem fog senki kihagyni. Szóval lesz, és tuti, hogy PC-re is lesz. Mivel ennyi azonban nem tölti ki az egy híre jutó helyet, szolgálak némi infóval is! Szóval a sémát ugyanis mindenki ismeri, úgyhogy jöjjenek az adalékok: 80(!) küldetés + melléküldetések. Több mint 24féle módszer a kevésbé szimpatikus egyének kezelésére — ökölharc (ütés, rúgás, fejelés), bűzből-tesztelő, pisztoly, géppuska, UZI, M-16, Molotov koktélok, és még sokan mások... Különböző rendvédelmi szervek tömege: FBI, SWAT, de még a hadsereg is azon ügyködik, hogy véget vessen a magunkfajta áldatlan tevékenységnek. Több mint ötven kocsi, 18 sérülési zónával. Teljes időjárás, és óko-szisztéma: azaz, ha esik, kicsúszik a kocsi fára. Két óráos soundtrack (cool!!). Szóval cimszavakban ennyi. Nagyon várjuk. Várjátok ti is nagyon!



Megjelenés: 2001. Q4

### TEAM FACTOR Singularity Software/7ix [www.7ix.com](http://www.7ix.com)



Egy újabb potenciális Counter-Strike verőt üdvözlünk a Team Factor személyében: a játékot épp a napokban vette a szárnyai alá a kis angol kiadó, a Singularity Software. Ebben az elsősorban multiplayerre kihegyezett stufban

három csapat nyomhatja egymás ellen (kékek — NATO, pirosak — oroszok, és feketék, akik mindig az aktuális pálya helyi erői), neten max. harmincan (tiz fő/csapat), hálózatosan akár hatvanan is (20 fő/csapat). 48féle fegyvert implementáltak a készítő a game-be, melyekkel a világ szinte minden arra érdemesabb helyén (Mekong-Delta, Szibéria, stb) írhatjuk az ellent a 12 küldetés során. A felkészülés során némi RPG elem is becsúszott, lévén, hogy hősünk specializálódhat (Soldier, Specialist, Sniper, Scout) — ám ami igazán érdekes, az az, hogy ezen specializálódást és karakterfejlődést a netes szerverek is nyilvántartják, így multiplayerben is fejlődünk! Sajnos egyelőre úgy fest, igen komoly gépre lesz szükség az élvezhető játékhoz, de vigasztalódjunk azzal, hogy a Team Factor tényleg eszméletlenül jól néz ki — és hát ennek ára van, ugye...

Megjelenés: 2001. Q4

### MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT Microsoft/Cyberlore Studios [www.microsoft.com/games/mw4\\_blackknight](http://www.microsoft.com/games/mw4_blackknight)

Egy újabb kiegészítő készül napvilágot látni hamarosan — a Battletech univerzum rajongóinak legnagyobb örömére. A MechWarrior 4: Black Knight sztorija szerint főhősünk összeszólalkozván előjárójával egyik napról a másikra azon kapja magát, hogy kitették a szűrét. Ekkor csatlakozik a Black Knight légiónhoz, akik azon munkálkodnak, hogy saját hasznukra fordítsák a Kentares IV-en dúló polgárháborút.



Jöllehet, a game tartalmaz néhány újítást — úgy mint feketepiac, ahol mindent adhatunk-vethetünk — a legfontosabb ficsór mégis az új mehek, és az új multiplayer módok bevezetése lesz. Most inkább eltekintünk minden egyes vadonás póce Mech bemutatásától, maradjunk tehát a

multi módok rövid ismertetésénél:

Absolute Attrition: ezen párbaj szerű módban két játékos egyazon súlyú robottal nyomul, csak a tudásuk lehet döntő.

Strongholds: két csapat, két bázis, két kommunikációs központ. Véd meg a bázisod, ne hagyd elpusztítani a komm. központot. Ja, az ellenségét rombold le.

Siege Assault: lásd Stronghold, de csak az egyik csapatnak van bázisa — minél tovább ki kell tartani.

Goliaths: a „kőnyű mehek nehéz mehek ellen” nevezetű csapatjáték, amely a taktikázáson alapul. A nehéz mehek ugyanis hatékonyabb, de azt is tudjuk, hogy sok lúd dísznót győz. Szóval lesz itt moka rogyásig.



Megjelenés:  
2001. november



## LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Eidos Interactive/Crystal Dynamics

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



Imádom a vámpirokat, és mindent, ami velük kapcsolatos: filmek, könyvek, novellák, játékok. Raziel is szeretem, a bukott vámpírt, aki éppoly kitaszított saját fajtársai közt, mint Drizzt Do'Urden. Szimpatikus kis vámpír ő, igaz, ez első ránézésre nem tűnhet így. De

előbbi megállapításomat mi sem támaszthatja jobban alá, minthogy hamarosan piacra kerül kalandjainak folytatása.

A Soul Reaver 2 ott folytatódik, ahol az előző epizód véget ért: Soul Reaver eltűnt, Raziel meg fejest ugrott az időkapuba. Úgyhogy most folytathatja véget nem érő utazását. Persze találkozik egy csomó Nosgothban honos ősi fajjal, és fel kell fednie némi összeesküvést, ami kapcsolatba hozható a vámpír-népirtással. Huh!

Az új részen több mint harminc új képességet tanulhatunk meg, és természetesen lesz egy csomó új fegyver, meg ellenfél is, időgárások, meg minden. Korunkhoz hűven a látványt is fejlesztették: hatszor annyi poligont használnak a karakterekhez, mint legutóbb — igen, most kell a screenshotra nézni!

Szintén szimpatikus, hogy a pályák közt nem kell töltés miatt várakoznunk, a játékmenet folyamatos lesz — állítja a fejlesztők. Szóval jobb lesz, tartalmasabb lesz, és vámpiros lesz — úgyhogy érdemes rá várni.



Megjelenés: 2001. tél

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN Eidos Interactive/IO Interactive

[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

Élelkszem, milyen hisztériát váltott ki nem is olyan régen egy Hitman nevezetű program: amikor megjelent, mmdenk csak azzal játszott — még azok is, akik egyébiránt nem voltak nagy rajongói az efféle stíl képviselőinek. A játék egyik helyszíne ráadásul éppen hazánk volt, ami nagyban köszönhető annak a rejllyes ténynek, hogy a produkció fő vezetőjét valami Janos Flossernek hívták (még most is úgy hívják ám!). Ilyen sikert bizony meg kell fejteni, jól tudják ezt az ejdosz marketingesei, és lón: a folytatás már javában készül!

A sztori szerint Hitmanünk már visszavonult, és Sziciliában tengeri öreg napjait © Ám múltja keze ide is elér utána (bosszú keze hosszú, ugyebár): egy orosz fő-fő bűnöző — hogy, hogy nem — visszakényszeríti őt a biznibe.



Kine szeretne Luke Skywalker bőrébe bújni, és az életben legalább egyszer úgy száguldozni a csillagok közt, mint ő tette annak idején?! Nos, hamarosan — természetesen a LucasArts-nak köszönhetően — erre is lehetőség nyílik: a Star Wars — Starfighter-ben ugyanis egy efféle pilóta bőrében kell végigküzdenünk magunkat küldetések egész garmadáján. A prógi a Naboo bolygón indul, majd olyan komoly ellenfelekkel is szembesülhetünk, mint egy óriási droid irányítóhajó — ezt nevezem kihívásnak!

De vajon mit kínál még nekünk egyetlen Lukács apánk?

Nos, lesz itt több mint húsz féle rendszerelt űrhajó, tizennégy különböző légi és űrbéli környezet, három választható pilóta (egy naboo-i harcos, egy kereskedő, és egy űrkalóz), bolygó-megmentés, miazmás.

A sztori sajna még mindig a Baljós árnyak idejében játszódik, de ez legyen a legnagyobb baj — hiszen kit érdekel az egész, ha süvitenek a lézerek, robbannak az űrhajók, és

egy wookiee bőmből a földre... izé... elragadtattam magam... Egy biztos: a képeket elnézve a SW: Starfighter egyértelműen finomabb falat lesz, mint a Battle for Naboo volt. En már csak tudom, láttam a PS2 verziót ©

Megjelenés: 2002. január



küldetés közbeni mentés (áldott legyen a Te neved!), javított és fejlesztett inventory, továbbfejlesztett engine, és még sorolhatnám. De nem sorolom, hiszen mindezekről függetlenül is várjuk. Nagyon.

Megjelenés: 2002. tavasz

Ám fényeshomlokú barátunk hamarosan rájön, hogy már megint áldották, mint calis marga-ta palánkon: a célpont újfent saját maga, ellenfele pedig egy nagyon veszélyes, nagyon jól képzett, nagyon csúnya (ez csak tipp!) ex-Spetsnaz bérlyilkos. Lássuk az új epizód főcsoport: váltható 1<sup>o</sup> person, 3<sup>o</sup> person nézet, küldetés közbeni mentés (áldott legyen a Te neved!), javított és fejlesztett inventory, továbbfejlesztett engine, és még sorolhatnám. De nem sorolom, hiszen mindezekről függetlenül is várjuk. Nagyon.

VargaB.

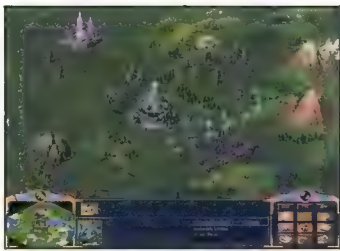




Most a sötétekkal tapogatózom...

Fél év sem telt még el a Kohan — Immortal Sovereigns címet viselő RTS fejlesztés megjelenése óta, máris várható az első „kiegészítő” — erről bővebbet később — befutása, a készítő s a kiadó szerint minden bizonnyal

szerfelett hangzatos, Ahriman's Gift megnevezéssel. Mikor már úgy látszott, egyetlen darab sem merészkedik érdemben új területekre a valós idejű stratégiák alapvető sajátosságainak terén, érkezett a Kohan. Letisztult, teljesen szuverén szízmájára révén, melynek köszönhetően máig sem lehet a darabot egy kalap alá venni a napjaink RTS-kultúráját jellemző klónok sokaságával, a Kohan sikerrel vívta ki mind a kritika, mind a szakma elismerését — ám az eladási statisztikák érdekes módon arról tettek tanúbizonyságot, hogy éppen a legfontosabb célközönség — beszélünk itt a játékos társadalomról — mutatta a legkisebb mértékű fogékonytságot a darab újításaival szemben. Elgondolkodtató körülmény, mely igazolni látszik egy mára már banalitás-számba menő szólás helyességét: az ember fél az ismeretlenről. De hogy annyira? Egy teljesen egyedi, ráadásul rendkívül ötletes módon kunkált modellre épülő játék aligha süppedhet a feladás mocsarába csak azért, mert merse volt merőben új izékel fűszerezni

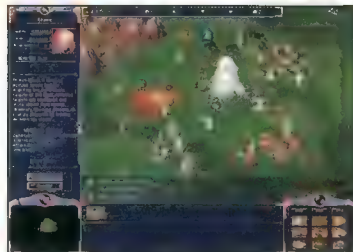


annnyira-fényes eladásokért így érsem szerint sokkal inkább felelőssé tehető a Kohan grafikus kivitelezése, mely a 3D aradat kelős közepén sem álltatt két dimenziós megjelenítésre támaszkodni, ami még nem is lenne probléma — a Starcraft, teszem fel: röviddel bemutatkozása után, 2D-ben is korunk vezető RTS-ei közé lépett, s máig is az élbolyban virít, sokkal. A Kohan alapvetően ízelés képi világának színvonalát meglehetősen gyenge, mondhatni sápasztó méretarányokkal, valamint a túlzottan is statikus alapokon nyugvó tájépítkezéssel sikerült lerontani — minek láttán valószínűleg sok játékos egyetlen legyintéssel intézte el a Kohan demóját, nem is érezvén készletét az érdemi játékelmény megismerésére, s így a darab megvásárlására. Akárhogy is, sem a Kohan alkotói, sem a kiadó nem hajlik a kompromisszumokra, hiszen az Ahriman's Gift előzetes screenshottjait elnézve egyértelműnek tűnik: a grafikus motor csupán minimális átszabások, hangolgatások áldozatául esik az új epizódban — a már javában készülő darab legfontosabb érényét pedig az eredeti szíztéma továbbfejlesztése, számos új lehetőség implementálása, s történetiség színijén: George Lucas csavar jellemzi.



egész nemzettiséget elsöprik a föld színéről.

Ugyancsak ezen Istenek későbbi kegyessége folytán alakul úgy, hogy a Kohanek esélyt kapnak az újbóli felemelkedésre, s maroknyi, önnön természetüket kutató Halhatatlant — merthogy a Kohanek bizony Highlander mintára halhatatlank — engednek az új birodalom mezeire, eldöntendő az Istenek által életre hívott sík későbbi sorsát. Hiába, az Istenek is szeretnek játszani. A már most hozzáférhető információk szerint azonban, az Ahriman's Giftben fény derül az első Kohan nemzetség elsőpréshéz vezető körülményekre, így a készülő mű az eredeti epizód előzményeit tárgyalva ad választ az első darab során felvetődött, nyílvá felejtett kérdések sokaságára.



ezen móffeltl izgalmas kérdések mindegyikére nem is, de teljes részükre várhatóan választ kapunk majd az Ahriman's Gift nyüsstölése során.

### TALÁLÓM!

Az alkotók s a kiadó ígérete szerint, az Ahriman's Gift a Kohan saga folytatlen, szuverén epizódjaként fogható majd fel, így a játékhoz nem szükséges az eredeti korongot is kollekciónkban tudnunk. Mind a történeti vonalvezetés, mind design

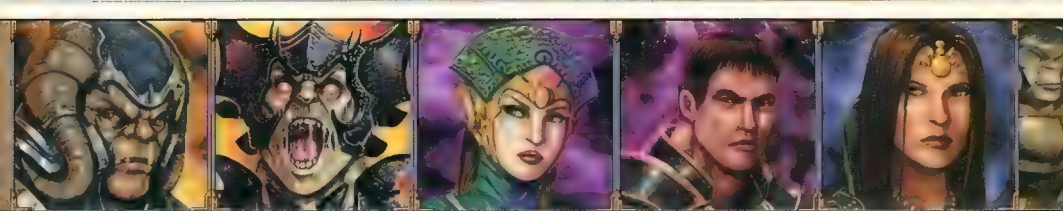


Az eredeti epizód során annyira már világossá vált a Kohanek történelméről illetően, hogy haddán, egy rég letűnt kor ólén erős, büszke nemzetséggként uralták az önnön nagyságuk dicsfényében szikrázó vidéket. Ezen áldásos állapotnak az Istenek mérhetetlen haragja vet véget mindaddig ismeretlen okból, kik roppant csapásokat mérvén a Kohanekre, rövid időn belül az

Honnan jöttek, s hová tartottak a Kohanek, mit akartak, s mit nem, miért kellett tömeges néptárs áldozatul esniük, igaz-e hogy a Blade Runner egyik tömegjeleketében Woody Allen is feltűnik egy pilanatra, mint statisztá — ha







sztíjnén élénk aktivitásra számíthatunk a Perzsa mitológiai jegyek s mondokör részéről, míg a játék várható, gyakorlati tartalma az ezennel ismertetésre kerülő vezetőrolak szerint alakul. Nos: Roxanna Javidan, a Ceyah klán oszlopos zászlóvivőiként kezdjük háborúskodásunkat a velünk konkurens Kohan klánok ellenében, sajátos módon a Setétség s Egyetemes Enyészet képviseletében. A címadó Ahirman malmára hajtván a vizet, egy 12 scenarióból álló kampány teljesítése vár ránk, melyek sikeres legyűzése esetén, Roxanna reményei szerint Ahirman hajlandóságot mutat majd megenni őt a Mindekorai Univerzum Alelnökévé. Már ebből is sejthető, hogy az Ahirman's Gift főbb célkitűzése a Kohan nemzettség sötét oldalainak s érdekeinek tárgyalása, minek révén sanszosnak mutatkozik, hogy éppen a játékos követi majd el azon szentségtelenségeket féktelen mohóságában, mely cselekedetek az Istenek haragjához, s így az eredeti epizód nyitányához vezethetnek, még pontosabban: vezethetnek. Ehhez képest igen

apostrofált Nacionalisták győzelemre vezetése. Így logikus, hogy az előzmények bemutatása során, Ceyah oldalról követően az eseményeket, a Nacionalisták orra alá meglehetősen sok borsot fogunk törni. Az alkotók ezzel együtt is ígéri, hogy az Ahirman's Gift során mind a Ceyah, mind a maradék három klán — Kormányzat, Royalisták, s a már említett Nacionalisták — zászlaja alatt is harcba szállhatnak a konkurens csoportosulásokkal. Kik játszottak az eredeti darabbal, tudják hogy annak során nem nyíltott lehetőségünk sem a Kormányzat, sem a Royalisták szemszögéből követni az eseményeket — az új epizód egyik legjelentősebb újításának így éppen ezen kellemetlen



restrikció száműzése látszik. Ez már önmagában is felvet egy érdekes kérdést: ha minden klán játszható, úgy minden klánhoz szuverén sztori kell(ene), hogy tartozzon. Az alkotók remélhetőleg nem esnek sem saját elgondolásaik, sem a beígért szabadságok csapdájába, s minden klán mellé színvonalas hadjáratokat prezentálnak majd. A vezérkampány „rosszakkal vagyok” eszméiségét satírozandó, tucatnyi vadonul, s módfelett táposnak híresztelt élőholt egység kerül ábrázolásra az új epizódban, sőt szó van új varázslatokról, monsterekről is.

Noha már az eredeti darabban életre hívott mesterséges intelligenciát sem érthető komolyabb szó — Kohan legyen a talpán, aki a legkeményebb fokozaton mentés nélkül végiggyaláz egy scenariót — az alkotók nem állják alapos továbbfejlesztés alá vonni azt. Nem feltétlenül az AI agresszivitásának növelésére, sokkal inkább annak elterő „személyiségjegyeinek” megvalósításra célszerű számítanunk. Ez idő szerint a fejlesztők harminc, szuverén egységnek állított mesterséges intelligencia megalkotásán vannak túl, melyek közül a program szerint szerűen szemezgetve alkotja meg ellenp-

seink alapvető attitűdjeit, téve a konkurens Kohaneket kvázi gondolkodásra s meglepetések okozására minden körülmények között kész ellenfelekké. A bemutatkozó epizód beépített editorai finomhangolt formában várhatóak, melyek

segítségével az új darab meglehetősen nagyokló szavatsága: szintén biztosítottak tűnik. Külön kül, hogy a készítő az ímént tárgyaló AI scripteket is implementálják a manipulálásukra használatos szerkesztőben, minek révén nem csupán saját térképeinket, s az ezeken bonyolódó kampányokat, ám az elgondolásaink nyomán életre hívott Kohaneket is megalkothatjuk mind saját, mind ellenpenseink sorait erősítendő. Van ám még: a több kampányokon kívül sansz mutatkozik két, egyenként hat scenariót átölő, Khalud történelmi vonatkozásaitól terhes „mini” hadjáratra, míg a multiplayer rajongók nem kevesebb, mint negyven kész térkép buzdítja hosszás csatározásokra — noha ezeken is adott lesz a gépi ellenpensek ellen történő játék, ha úgy tetszik: gyakorlatképpen.

Az Ahirman's Giftnek komoly esélyei vannak, hogy a Kohan szisztéma kibővített lehetőségei révén végre az eredeti epizódhöz is méltó fogadtatásban részesüljön, mely esélyeket maximum az originális darab képi világához való ragaszkodás csökkentheti valamiképp. A szélesebb játékosközönség azonban remélhetőleg ezúttal mélyebben is hajlandó lesz elmerülni Khalud világában, mint tette az a Kohan bemutatkozása során. Záró gondolat: a neten bókászó, megrögzött Kohan-addictok biztosra veszik a random térképgenerátort is, szóval nagyon úgy tűnik, hogy szavatsosság szintjén az új Kohan úgy fogja magát nyomni, ahogy Kohan még nem nyomta magát ezen a Földön.

by GyZ

web: [www.kohan.net](http://www.kohan.net)  
fejlesztő: Timegate Studios  
kiadó: Strategy First  
megjelenés: 2001. november



## odavagyok Magért, a Mosolyáért...

**M**ost a mosolyról lesz szó. S hogy legyen valami csavar is a dologban — a nő mosolya. Örömmel jelenthetem, miszerint a tárgy által megkövetelt elmélyültség s komolyság jegyében folytatott vizsgálódásaim sikerrel leplezték le a nő mosoly természetének több, alapvető szabályszerűségét. Ezek közül csak egyet mondok el, ami így hangzik: a nő mosolyog, mikor valamilyen inger — lett légyen annak hordozója a nő önnön szelleme, avagy a teste környezetétől szolgáló tér — képes pozitív jellegű érzelmi reakciókat indukálni az alanyban. Aki nő, s persze — mint olyan. Eddigi tapasztalataim szerint a nők sorait erősítő egyedek képesek lehetnek kiméletlen s kíváncsok, jeges korbácsként illő, s egyáltalán: szép mosolyt produkálni. Bizonyos nő bizonyos mosolyáért bizonyos férfiak bizonyos szellemi s bizonyos földi javaikat is hajlandók feláldozni — s ez: ugyancsak bizonyos. S noha — bizony állíthatjuk — nincs nő, kinek mosolya ne gyakorolna elementáris hatást legalább egy ugyancsak komoly, s ugyancsak meglehetősen bölcs férfúra, bizony akad közöttük egy szerfelett szeszélyes, könnyűtlen, egyszerűségi boldogság képzetével egyet jelentő, milliárdnyi lélek számára ellenállhatatlan darab is. S noha minden nő mosolya különleges — már csak azért is, mert mindégylőbb csupán egy van, jól okoskodom?! —, a tárgyalt nőanyag mosolyának különleges-

ségéhez csupán az ezen mosoly után áhítózó milliók elvakult, jórészt mindent feláldozni kész vágyódása mérhető. Úgy hívják ezt a nőt: Fortuna. Haja Holló, Ajka Eper — Szeme Bogár, Pilla — Seper. Ritkán mosolyog — de akkor nagyon. Van, mikor nem — de ő ekkor is kitűnően szórakozik.

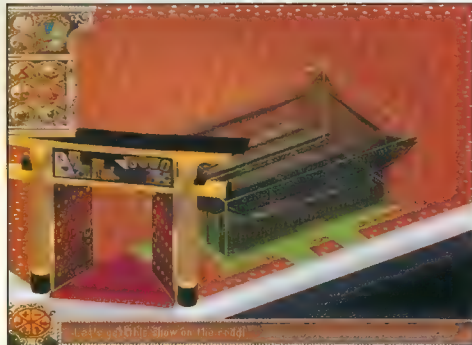
A Monte Cristo nevű fejlesztőcsapat, mely személyében egyszerre köszönthetünk egy kiadót is, immáron végérvényes elkötelezettséget látszik vállalni a gazdasági/üzleti szimulációk fejlesztése és publikálása mellett. A hordozók tárolókapacitásának következetes módon egynegyedét kihasználó cég nevéhez többek között repülőtereket, TV társaságokat, sőt a Tőzsde világát modellező programok fűződnek, míg a gazdasági/politikai érában alkotottat művük éppen a közelmúlt során mutatkozott be Economic War címmel. A cég eddigi munkára az alapvetően ötletes, ám nyomokban kiforratlan szisztéma, s a szintén ezen modellre hasonlított prezentáció jellemző. Minden a helyén van, de valahogy kevés — szemléltetke: leginkább úgy tudnám magyarázni, mintha eperlagylaltot szeretnének enni, s csak félúton ébrednének rá, hogy a nagy igyekezetben lefigyülalt az összes gombóc — csak egy ragacos, félszáraz tölcseért szorongatunk ujjaik között. Akkor erről ennyit.

A Cat Daddy Games név ismerős

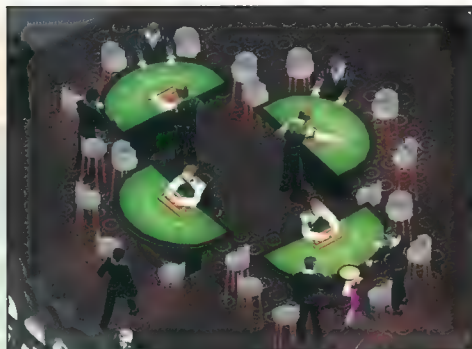


lehet mindazoknak, akik játszottak a Ski Resort Tycoon, avagy a Golf Resort Tycoon címet viselő fejlesztésekkel — ezen két darab személyében idővölzölthetünk nevezett csapat legutóbbi munkáit. Noha az alanti gondolat szigorúan spekulatív jellegű, mégsem tartom kizártnak, hogy mind a Monte Cristo, mind a Cat Daddy elégedetlen volt önnön játékaik eladásaival, mi más is lehetne magyarázat arra, hogy a két, eleddig abszolút szuverén cég jó ideje kooperációban tevékenykedve szorgoskodik egy új projekt, a Casino Tycoon munkálatain. A darab, mint nevéből sejthető, alapvetően hű az alkotók eredeti vezértonalaihoz, így egyfajta klasszikus üzleti alapokon nyugvó, ám mégis újszerű tematikával felvertezett műre számíthatunk. Melyen, ezekben a

pillanatokban már az utolsó simlításokat végzik. Mit is lehet tudni a Casino Tycoonról? Nos, egy valamire már aligha férhet kétség: az anyag a klasszikus Sim Theme Park, illetve a Sims követőjének ígérkezik, mely során nem álmunk vidámparkjának, s nem is családjának — hanem álmunk kaszinójának megteremtése jelenti legfontosabb célkitűzésünket. A Casino Tycoon, hasonlóan a Startopia Sandbox-szisztémájához, kezdetben egyetlen, jókora méretű ingatlan szakajt a nyakunkba, melyet aztán a jövődelmezőnek révén építünk be újabb s újabb elemekkel, megalkotandó a minél több, s lehetőleg színes szórakoztatóparkot. Igazodván a stil iratlan szabályaihoz,







a profil révén felhalmozott tőke természetesen azonnali visszaforgatható még jelentékenyebb méretű, még több kopasztó szakszerkezet, s így még több látogató befogadására is alkalmas ingatlanokba, mígcsak létre nem hozzuk A Kaszinót.

A játék, alapelemeit s főbb mozgatórugóit tekintve így várhatóan nagyfokú hasonlóságot mutat majd a klasszikus Sim-sorozatokkal, aminek örülünk. Ne feledjük azonban, egy valamirevaló kaszinó aligha a benne található szerencsejátékok, avagy a félkarú rablók minél impozanterebb szimuláció, sokkal inkább a háttérüli szolgáltató, biztos s átgondolt alapon nyugodt pénzügyi háttér, s persze a minőségi munkaerő ükrében válhat valamirevalóvá.

A Casino Tycoon ezen területének kidolgozottsága jelentheti a játék egyik legfőbb erényét: jobb, rosszabb, professzionális krupié, tömeges fogyasztásra sarkalló, avagy felejtethető csincsvirágok, beépített elemek, akik a család kiszűrésénél hivatottak szorgoskodni, kidobók, takarítók — minden poszt, ami csak egy kaszinó természetes szükségszerűsége lehet munkaerő szintjén, benne foglaltatik majd a kész műben.

#### Nőrukk szmit!

Vannak, akik menthetetlenül megérezkednek Miss Fortuna vélt közelségétől, s csak akkor hajlamok távozási produkálni, mikor már se új szekérre, se taxira nem maradt delli.

Az ember a bokrok takarásában

ugyan még csak-csak hazaverődik without nadrád, ám az esetek bizonyos hányadában az alany lakhelye is hajlamos Miss Fortuna poszszessziójába vándorolni.

Tudhatták jól a készítő is, hogy aki akár minimális készletet is érez egy kaszinó felvirágoztatására, esetlegesen szíves örömet végezné saját maga az új „ attrakciók ” felavatását. Mint ahogy azt is tudták, hogy tiz játékos közül x bizony annak rendje s módja szerint ott is ragadna, s az eredetileg ugyebár üzleti szimulációnak készült darabot holmiféle házardírozásra hasznosítaná. Micsoda alak, mit képzel ez magáról tulajdonképpen? Az alkotók megbüntetik őt jól.

Fernandez Lacy, a készülő projekt prominens személyisége a következő érvrendszer felállításával jön: „ Sokat gondolkodunk, megvalósítsuk-e a játékok kipróbálásának lehetőségét, ám hosszas mérlegelés után végül elvetettük. Célunk, hogy egy kaszinó létrehozásával, üzemeltetésével, majd felvirágoztatásával járó folyamatokat szimuláljuk, ezért úgy döntöttünk, minden energiánkat erre a területre koncentráljuk. Hiszünk benne, hogy a téma iránt érdeklődők elégedettek lesznek a végeredménnyel. ” Mr. Lacy álláspontjához annyit azért feltétlenül érdemes hozzátenni, hogy — szigorúan szubjektív — véleményem szerint annak esélye, hogy akár a legmegátalkodottabb kaszinó-nördöknek is elmenne a kedve az egészről, csak mert leülhetnek tolni egy Black Jacket, avagy elvetni két darab koc-



kát — a nullával egyenlő.

A darab nivóján valószínűleg jókorát dobhatna egy mag, ám — színvonalas megvalósítás esetén beláthatóan sokszorosan több energiát igénylő — munkapolitika. Erről azonban úgy tűnik, lemondhatunk — a mű ugyanis, mint utaltunk rá: már az ajtón kopogtat.

#### Barátok, ne feledjétek!

A Cat Daddy, Monte Cristo páros készülő üdvöskönyének előreláthatólag sansza van merőben új izekkel fűszerezni a Sim Theme Park/Sims-piacot, míg a két független brigád tapasztalatai egymással kiegészülve remélhetőleg olyan egészet alkotnak, melynek ellenállni még alig-hazárdor attitűd esetén is viszonylag nehéz lesz.

S hogy milyen fogadtatásra számí-

tanak az alkotók egy olyan piacon, melynek arculatát a már említett játékok mellett atléte darabok határozzák meg, mint a Sims?

Mr. Lacy kétes mosoly kíséretében összegezi a csapat ezirányú vélekedését: „ Eljött az ideje, hogy az emberek ráébredjenek: egy kaszinó üzemeltetni sokkal szórakoztatóbb, mint kizavarni valakit vizelni. ”

Hm.  
Megmondta a Vágó is nyolcvankettőben: van benne valami.

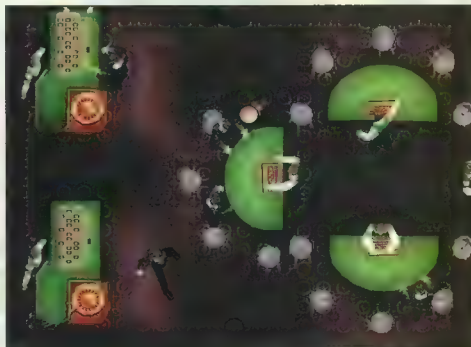
by GyZ

web: [www.casinoTycoon.com](http://www.casinoTycoon.com)

fejlesztő: Cat Daddy Games

kiadó: Monte Cristo

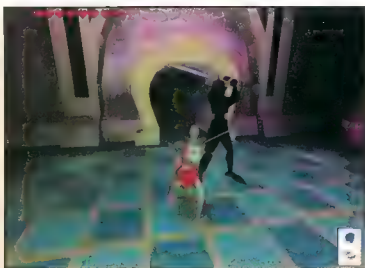
megjelenés: 2001. November





## Dragon's Lair - de DDD!

**N**oha ez a project egyike azon fejlesztéseknek, melyek majdani kelleszéről már hírt adtunk egy korábbi szám oldalán, Dirk kalandjainak jelenkori, 3D-s értelmezését mégis olyasféle címmel tartom, mely klasszikus múltja s az azt övező várakozások végett egy hosszabb áttekintést is megérdemel.



Don Bluth neve fogalom, mely fogalomhoz informatikai berkekben még a 83-as évben piacra dobott, lézerlemez alapú arcade gépek mindaddig példátlan fókuszvonalra társult. Az újszerű gépekben tárolt játékok nyújtójának feladata ugyan nem volt más, mint meghatározott időben meghatározott irányba húzni a joystickot — ellenkező esetben biztos elhalálozás esete forgott fent — a Don Bluth nevével fémjelzett darabok mégsem állítottak kultikus magasságokba emelkedni, hogy aztán a jövő otthoni számítógépeinek képességeit demonstrálják. Az elsőként Amigára, majd később PC-re is megjelent Don Bluth darabok a kor hardverének prezentációs csomagjaiként is felfoghatók: a monitoron kifőgáltan élményanyagot indukáló rajzfilmek peregnék, míg a kis C64 nördök — amilyen volt akkoriban egy GyZ nevű tag is — erejéből csupán meglehetősen hangos alkoppanásra, majd maradó szellemi elváltozásokat okozó

összegzésére telik. Space Ace I-II, Ali Dogs Go to Heaven, a jelen idő szerint trilógiává cseperedett Dragon's Lair, avagy a nyomokban más szisztémán alapuló Guy Spy jelentik Don Bluth korai munkásságát, melyek közös jellemzői az átlag 4-5 perces tiszta játékidő — már, ha tudjuk a helyes koreográfiát. S noha az abszolút kultusznak örvendő Don Bluth darabok — beszélünk itt elsősorban a Space Ace és Dragon's Lair sorozatokról — játékmenet színjén valóban nem mutattak túl a „jó-időben-jó-felhűz” koncepció mélységein, mégis előfordul, hogy az ember huszonötévesredszert sem állal végigszambáznai a percek alatt lezavaráható cselekményszálon. A jelek szerint számos más játékos is hasonlóképpen érez — hiszen az eredetileg lézerlemezeken keltezett alapvetések az első generációs informatikai implementálásokat követően megérték a DVD kiadást is, míg egy böcsületes, old school játékokat kínáló site repertoárja a sorozatok egyetlen epizódját sem nélkülözheti. Vagy ha igen, az kérem: nem kollekció.

Don Bluth és Rick Dyer megállapításának értelmében már jó ideje készül a célzott című Dragon's Lair 3D, mely során az eredeti darabok komplett cselekményszálát játszhatjuk végig — ám ezúttal már három dimenzióban. Az eddig megjelent három epizód komplett időtartama sem mutatna tíz negyed órán, így sejtethető nem csupán az eredeti darabok gyakorlati felhozatala szolgálatát majd az új Dragon's Lair alapjául. Wil Panganiban designer jön: A fejlesztés során mindén, az eredeti epizódokban ábrázolt szituációt megteremtünk immár 3D-ben, így az eredeti játékok ismerői újra szembeülhetnek a régi kihívásokkal,



ezúttal azonban már teljes kontrollt élvezvén a főhős felett. Az eredeti Dragon's Lairek természetuknél fogva nem nyújtottak hosszias játékelményt, így a munka java részét közösen kimunkáltáléteink nyomán felmerülő,

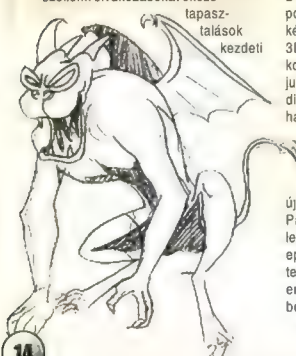


Biztos források tudni vélik, hogy csokorny, bonuszplayaként felfogható helyszínen az alkotó visszakanyarodnak majd a múltba, hogy pár perc erejéig felelevenítsék az eredeti Dragon' Lair hagyományokat. Öletnek nagyszerűnek tűnik, noha igazságtartalmát hivatalos források sem megerősítik, sem cáfolni nem kívántak.

A Dragon' Lair 3D, ha az előzetes screensholok, s az alkotók nem csalnak — márpedig miért is tennék — továbbra is a rajzfilmszerű grafikus kivitelezésre támaszkodván iger a játékosnak teljeskörű irányítást, míg Dirk állandó jelleggel elrablódó kedvesének, Daphne Hercegnőnek: mielőbbi — 656 — megmentődést.

by GyZ

web: [www.bluebyte.com](http://www.bluebyte.com)  
fejlesztő: Blue Byte  
kiadó: Ubisoft  
megjelenés: 2002. Q1





Az egyetlen interaktív televízió  
Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán,  
kábelén és az Interneten.

### Műsorainkról:

**Netburger:** Könnyed fiatalos  
interaktív magazinműsor minden  
hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet,  
hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM  
CSAK HOZZÁÉRTŐKNEKI Telefon, sms,  
chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés.  
Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan  
kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

**Boxer:** Izzó hangulatú erotikus  
műsor minden pénteken és vasárnap  
éjjel. Szex, szerelem és a szükséges  
kellékek... Persze nem csak beszélünk a  
témáról, hanem látványos  
showelemekkel fűszerezzük az adást.

### Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es  
körzetében az UHF26-os csatornán  
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely  
TV készüléken vehető a fix.tv adása.  
Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-  
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a  
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket  
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,  
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kaloz.tv>

<http://www.fix.tv>  
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találsz a fix.tv műsort, jelezd igényed a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.  
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást élőben.

A HÓNAP JÁTEKA  
2001. OKTÓBER

# COMMANDOS 2





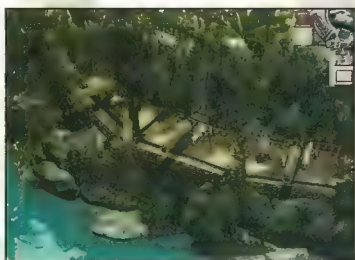


## A király visszafoglalta trónját

Nem is tudom, hogy volt-e valaha játék, amit ennyire vártam volna, mint a Commandos 2: Men of Courage-é. A felfokozott várakozás oka — amellett, hogy szinte mindenki biztosra vette: a program az év egyik legnagyobb durranása lesz — az volt, hogy az anyag legendássá vált első részével egészen különleges kapcsolatban álltam. A Commandos volt ugyanis az első nem sportprogram, amely hosszabb időre le tudott ültetni a monitor elé. Ne szépségsű, rajbá váltam a stufnak. Természetesen a Pyro Studios játéka megjelenséi dátuma nem miatt szerepel arany betűkkel a PC-s játékipar történelmének könyvében. Sokkal inkább azért, mert piacra dobása nagyon nagy úrtöltött be, amit mi sem bizonyít jobban, hogy az Eldos büszkesége mára már definiálja ezt a stílust.

Sokáig azt hittem, hogy már tavasszal rátehetem a kezem a Commandos 2 dobozára, de aztán kiderült, hogy a megjelenés nyár elejére csúszik. Akkor még nem voltam szomorú, hiszen azokban a hetekben éppen egy hasonszórú remekművet, a Spellbound névre hallgató német csapat büszkeségét, a Desperadost szívteltem éjt napallá téve. Később viszont legörbült a szám széle, hiszen egy újabb sajtóközleményből már azt tudhattam meg, hogy a Men of Courage csak nyár végén kerül a boltok polcaira. A várakozás végül szeptember 20-ával ért véget. A stílus koronázott királyja visszatért, és vállalta a megmérettetést a trónkövetelői ellen.

Amikor befejeztem a Desperadost, nagyon kíváncsi voltam arra, hogy mivel is fognak előrukkolni a spanyol srácok, hiszen a Wanted: Dead or Alive néhány igazán figyelemreméltó újításait tartalmazott. Ezek közül a legfontosabb feltétlenül a Quick Action



▲ A sávi ágyúk

feladatra „idomíthatunk be”. Ezzel az ötlettel RTS-ben még sohasem láttott összhangban tudunk rajtaütni az ellenségnek. En azkor úgy fejeztem be a cikket, hogy „a program egyértelműen jobb a Commandosnál, és szerintem a második részt is meg fogja szorítani, főleg a kezelhetőség terén.” Nem lett igazam. A Commandos 2 jobb, ráadásul sokkal jobb lett a Desperadostnál.

### A JÁTÉK

A Commandos 2 alapkonceptója nem sokat változott az első rész megjelenése óta eltelt évek alatt. Továbbra sem beszélhetünk klasszikus értelemben vett háttértörténetről; emberek ott lépnek a közbé, ahol szükség van rájuk. A Men of Courage-ben a tíz alapküldetésből hat Európában játszódik, három a Távol-Keleten, egy pedig a Csendes-óceán egy felfedező szigetén. Szerencsére a játékmenet is csak apró ráncfelvarráson esett keresztül. Továbbra sem választhatjuk meg, hogy csapatunk mely tagjait viszzük magunkkal egy-egy bevetésre, és a náluk lévő felszerelés kiválasztásába sem tudunk beleszólni. A ránk váró feladatok elsődleges, illetve másodlagos besorolást kapnak. A küldetések az utóbbiak figyelmen kívül hagyásával is teljesíthetők, de a program külön díjazza, ha nem feledezzünk meg rólok.

A küldetések elején általában csak az életben maradáshoz szükséges felszerelés áll a rendelkezésünkre. Minden mást (robbanószerkeket, kulcsokat, stb.) nekünk kell megszerezni a pályán található ládákat, bútorokat, valamint áldozataink ruházatát átkutatva. Fokozottan figyeljünk a „BONUS” felirátú könyvekre, ezek ugyanis fényképrészleteket tartalmaznak. Ha sikerül mindegyiket összegyűjtenünk, a küldetés teljesítése után egy — az alaptérké-

peknél általában sokkal rövidebb és egyszerűbb — bónuszmisszió során nyílik lehetőségünk arra, hogy külön-külön szerezzünk.

A küldetések végén a program több kategóriában is „osztályozza” teljesítményünket. Ezek: a feladatok teljesítéséhez szükséges idő, elsődleges feladatok teljesítése, másodlagos feladatok teljesítése, semlegesített ellenfelek száma, löfögverek használatánál nélküli semlegesített ellenfelek száma, emberölés nélkül semlegesített ellenfelek száma, felledezés elkerülése, sebesültség elkerülése, és a bejárat terület nagysága. Ezek szerint az ideális commandos sokkal, semmi nem kerül el a figyelmét, a rábízott feladatokat hiánytalanul teljesíti, emellett észrevétlenül, testi épségére ügyelve, és a mászárás elkerülésével teszi a dolgát.

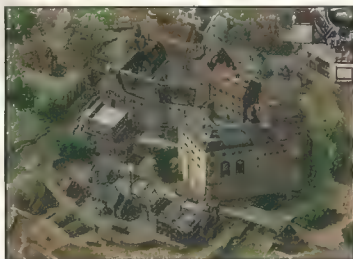
A küldetések során létfonosságú, hogy embereink ne fedezték fel. Így kezzünk tehát egyrészt minél csendesebben lényekdni, másrészt az ellenség látómezőjén kívül maradni. A tetteink által keltett

zaj — bármennyire is zavaros — jól látható a képernyőn, mégpedig átlátszó hanghullámok formájában. Az ezt most nem sikerült értelesen leírnom, minden esetre frappáns és látványos megoldásról van szó. Apró szépséghiba, hogy meglehetősen

erőforrás-igényes. Én — amikor már nagyjából fel tudtam mérni, hogy mi meddig hálaltatszik el — gyorsan ki is kapcsoltam.

A „láthatatlanság” már kicsit összetettebb dolog. Ha szeretnénk megjutni, hogy egy ér merre néz, a TAB lenyomása után kattintsunk rá. Ha ügyesek voltunk, egy folyamatosan mozgó, kétféle zöldben pompázó sáv lesz a jutalmunk, amely a strázs látómezőjét hivatott jelképezni. Ha a TAB lenyomása után nem egy emberre, hanem a földre kattintunk, akkor arra derül fény, hogy ki tartja szemmel azt az adott pontot.

A látómező továbbra is két részre bontható. Ha az élénkzöld területen belülre kerülünk, mindenféleképpen lelepleződnék. Ha a halványzöld területen fekszünk, esetleg német egyenruhában állunk, ideig-óráig elkerülhetjük a felledezését. Kér csik jelzi, ha megláttak minket. Ilyenkor gyűkezzünk ledezekbe húzódní, mert ha a két szín vörösré vált, le-buktunk.



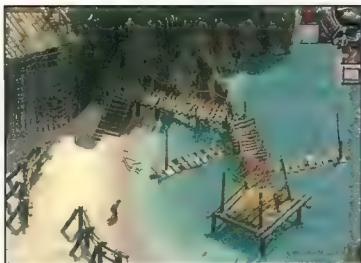
▲ A colditzai kastély



▲ A halphangi kikötő



Hőseink háti-zsákja hatalmas fejlődésen ment keresztül. A batyua Diabloból már jól ismert módon cellákra van osztva, így felszerelésünk a tárolni kívánt tárgyak helyigényétől függően tetszés szerint átrendeázható. Szerencsére az azonos tárgyak csoportosíthatók, így egy egységnyi területen akár tíz kézigiránatót is tarthatunk. Ha elég közel megyünk egy bajtársunkhoz, csereberére is lehetőségünk nyílik. Érdemes felfigyelni arra, hogy a varázsgomb (SHIFT) itt is remek szolgálatot tesz. Tartsuk lenyomva, miközben rákattintunk egy olyan tárgyra, amelyből több is van nálunk és láss csodát, csak egy lesz belőle a kezünkben.



▲ Beach House

1024x768) változtatható. Kivételesen amelletti is szó nélkül megyek el, hogy a kamera on-the-fly zoomol ki és be. Azt viszont egyszerűen nem hagyhatom szó nélkül, hogy ez a gyönyörűség 90 fokonként (szabaddíren), illetve 360 fokban (zárt térben) forgatható, így a megfelelő nézet megtalálása pillanatokba telik. A pályákban található tereptárgyak kidolgozottságára pedig talán nincsenek is szavak. A leglátványosabb építmény komoly vetélytárs nélkül az Eiffel-torony, de a colditz-i kastély is kifejezetten impozánsra sikeredett. Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a szereplők kidolgozottsága és animációja is kiemelkedő minőségű. Egy szó mint száz, a Men of Courage grafikáit látva a legfinnyásabb inyenek is csak cssettínt-hetnek.

Ezért a fantasztikus látványért viszont komoly árat kell fizetnünk. A programot két gépen is teszteltem. Az egyikben egy 667-es Celeron, és egy GeForce 256, a másikban egy 800-as Celeron, és egy TNT csúcsul darabonként 256 MB RAM-mal. Nem csúcscategóriás gépek, de azt hittem, hogy egy RTS-hez elegendők lesznek. Tévedtem. Mivel élvezhető sebességgel szerettem volna játszani, a felbontást és a grafikai részletességet mindkét masinán teljesen le kellett bontanom. Ha ezt nem tettem meg, az emberek csigaként vészorogtak, és a játékelménynek, mint olyanoknak, lóttak. A cikk végén feltüntettem, a Pyro által javasolt konfigurációkat ennek fényében tessék figyelembe venni.

Ha már a grafikánál tartunk, külön bevezedést kell szentelnem az átvett animációknak. Ugyan a Desperados ezen a téren (is) elég magasra tette fel a lécet, a Pyro gond és erőlködés nélkül vitte a magasságot, és még maradt is alatta vagy húsz centi. Ugyan a beajtszások nem túl hosszúak, viszont nem tűlzsák velők kapcsolatban a vizuális

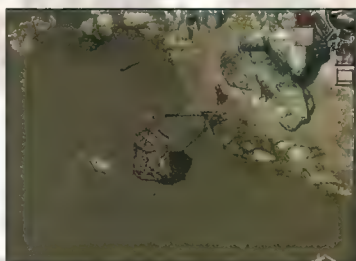


▲ Beszállásra készen

orgazmus kifejezést használni.

## HANGOK

A Commandos 2 zenéjével és hanghatásaival egyetlen baj van: ha végig szeretnénk játszani a programot, egyszerűen túl sok időt kell a monitor előtt töltenünk ahhoz, hogy ne unjunk meg. A küldetések alatt szóló zenét nagyjából tíz perc után kapcsolom ki. Nem teher róla, borzasztóan idegesített. Kommandósaink kommentárai is roppant kedvesek és édesek. Az első három este. Aztán a falra másztam tőle. Mostanra nagyjából néma csendben játszom. Még egyszer szeretném leszögezni, ez semmiféleképpen sem kritika, ahogy ez a hangokra adott pontszámomból is kiderül.



▲ Fogoly-filter merül a vízbe

testeket a vízbe lehetne dobni. És lehetett! További egyszerű utjások a teljesség igénye nélkül: Inferno be tud dobni kézigiránatót ablakokon és nyílásokon; Duke képes felhasználni a német mesterlövészekről zsákmányolt töltényeket; Lupinen és Lips-en kívül mindenki el tudja rejteni a magatehetetlen testeket. A végeredmény egy olyan — minden eddiginél realitá-sabb — szimuláció, ahol végre nem a programozó, illetve a pályatervező agyával kell gondolkodnunk, ha szeretnénk megtalálni a megoldást egy problémára, hanem nyugodtan hagyatkozzunk saját józan földművelő észünkre.

A kamera forgatásának lehetősége örvendetes és jól használható újítás. A kezelhetőséggel egyedül a fás területen gyúlt meg kicsit a bajom, de a rendszer egyébként tartós nyúzás után is jelesre vizsgázott. A biztonság (mármint saját biztonságunk) kedvéért azért gyakran piszkáljuk a következő gombokat: F9 (térkép megmutatása), F10 (interaktív tárgyak megmutatása), F11 (ellenlégkép megmutatása). Ami még mindenféleképpen említést érdemel: a program útvonalkereső algorit-

## JÁTSZHATÓSÁG

A játszhatóság sokat fejlődött az első részhez képest. Ez viszont azzal jár, hogy aki a Commandos kezelőfelületén otthon érezte magát, az elsőre kissé elveszett lesz a Men of Courage-ban, ugyanis néhány dolog más helyre került. Úgy gondolom, hogy ezek a változtatások szinte kivétel nélkül a program javára valnak, szóval ezt a keserű pirulát nem nagy áldozat lenyelni.

A legnagyobbat újítás, hogy a játékbán hőseink szinte mindenre képesek. Megtörtént, hogy Fins-szel álltam a tengerparton egy összekötőzött testtel a kezemben. Eszembe jutott, hogy mennyire egyszerű dolog lenne, ha a

## GRAFIKA

A Commandos 2 grafikája egyszerűen lélegzetelállító. Az egy dolog, hogy a felbontás három lépésben (640x480, 800x600,







musa a tökéletesség határát súrolja. Hőseink ingylenre méltó magabizottsággal találtak meg a legrovidebb utakat, és kihasználták a tereptárgyak biztosította lehetőségeket is. Sajnos a járműveket időnként még úgy vezetik, ahogy Frédéric Diefenthal teljesítette a forgalmi vizsgán a Taxiban, de ha oda figyünk rájuk, itt sem lesz gond.

A program három nehezebb fokozaton játszható. En (egyelőre) 'Normal' fokozaton gyűrtém végig, ezen a szinten a játék szerintem könnyebb eldölni. Azt hiszem, ez nem is baj, hiszen a játékdíó így is bőven 30 óra felett volt, ráadásul a bónuszpályák nélkül.

A Commandos 2 többjátékos üzemmódban is játszható. Ilyenkor kooperatív módban vehetjük fel a küzdelmet a tengelyhatalmakkal. Apró szépséghibák, hogy hadjárattal ilyenkor nem, csupán egyedülálló küldetéseket játszhatunk le helyi hálózatban, vagy az interneten keresztül. Szerintem ez nem az a játék, amit érdemes multiban nyomni, de senki nem vetethi hispan barátaink szemére, hogy kifelejtették volna.

## SZERELŐK

A játék során összesen 10 karaktert vonhatunk irányításunk alá, nem beszélve a szövetséges katonákról, akikről később ejtek szót.

Az 1-es gomb megnyomására a játék emblemátikus figuráját, Jerry „Tiny” McHale-t, a Green Beretet irányíthatjuk. A 195 cent magas, és kerek egy mászást nyomó ír őrmester semmit sem veszített erejéből. Továbbra is ő a legerősebb a csapatban, emellett mestere a közelharcfigyerveknek, különösen a késnek. Tiny képes kiugrani ablakokból, fel tud kapaszkodni póznákra, és az sem esik nehezére, ha a telefonkábelen fűgészkedve kell lekölnie. Emellett csak ő bírja el a robbanószerkezet teli hordókat. A Beret megfelelő talaj esetén továbbra

is képes beásni magát a földre.

Vélemény: csapatunk egyik leghasznosabb tagja. Csendes, bivalyeres, viszont roppant mozgékony. Egész pályákat képes egyedül meglistálni.

Sir Francis T. „Duke” Woolridge, a mesterlövész. Semmivel sem marad el Tiny mögött, ha körülharcról van szó, távcsvés puskájával pedig anyanyelvi szinten bábik.

Vélemény: sokkal többször jut szerephez, mint az első részben. Egyedül is jelentős kárt okozhat; az pedig, hogy képes löszert zsákmányolni, helyenként céllövöldvé változtatja a pályákat. Duke a telefonpóznák tetején is felvehet tüdővédelmet. Ejünk a lehetőséggel.

James „Fins” Blackwood, a késdobáló ausztrál tengerészgyalogos erősödött a legjobbat az első rész óta. Egyszerre több szűrőszerszámtól is képes magánál tartani, és azokat roppant pontosan, gyorsan, és csendesen juttatja célba. A hátszékjében található horog segítségével meredek falakon is könnyedén felkapaszkodik, de ugyanennek az eszköznek a segítségével arra is képes, hogy csapadt állítson az ellenségnek. A kifesztett kötélen elbólló katonára rövid időre öntudatlan állapotba kerül. Ekkor kell lecsapnunk. Fins továbbra is korlátlan úr a vízben. A búvárruhának, és az oxigénpalacknak köszönhetően addig marad a víz alatt, ameddig akar; ebben a közegben szigonypuskájával képes meggyőző erődemónstrációra. Bőrnagyú barátunk hátizsákjában néha található még egy Zodiac gumicsónak, és ő az, aki képes halelel segítségével a cápák lekötésére.

Vélemény: azt hiszem, Fins nagyon erőse sikeredett. Szinte mindent tud, amit Tiny, és a víz alatt még annál is többet.

A második részre a csapat tüzerszerése, Thomas „Inferno” Hancock is teljes értékű közelharcossá vált. A következő eszközöket

kizárólag ez a pokoli fickó tudja használni: lángszóró, időzített bomba, távirányított bomba, kézigiránát, aknák, aknakereső. Emellett Tread csapadára is képes robbanóanyagot szerelni, és a hegesztőpisztoly is jól áll a kezében.

Vélemény: Inferno roppant sokoldalú, és szörnyű pusztítási képes. Azok közé tartozik, akiket jobb szeretsz mindig magad mellett tudni.

Sid „Tread” Perkins kész ezermester lett. Azon kívül, hogy a speciális járműveket csak ő tudja vezetni, csapdákat állít, valamint lelkiismeret furdalás nélkül rántja elő és használja a nála lévő Molotov-koktélt, CS-gázt, és füstbombát.

Vélemény: az igazság az, hogy Tread képességeit (egyelőre) még nem sikerült teljesen kihasználnom. Biztos vagyok abban, hogy sokkal több van benne, mint amit eddig mutalt.

A Kém, azaz René „Spooky” Duchamp legfontosabb tulajdonsága továbbra is tökéletes nyelvtudása. Most már azonban nemcsak arra képes, hogy néhány keresetlen szóval elterelje egy őrgyítmét, hanem arra is, hogy — feltéve, hogy „szerepe” szerint leteless-e beszélgetőtársának — parancsokat adjon. Legfontosabb gyűgyvere kábító injekciója, amelyből egy szűrés emélgést, kettő ájulást, három pedig azonnali halált okoz.

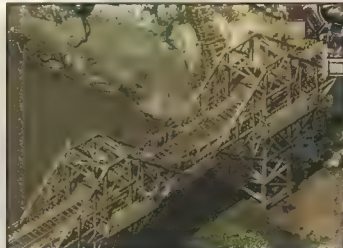
Natasha „Lips” Nikochevska a csapat egyetlen női tagja. Jól bábik a

távcsvés puskával és a borosüveg-gel is. Utóbbit el tudja kábítani az ellenséget, csakúgy, mint igéző akajával. Aki kinéz magának, az — ameddig Lips másként nem akarja — nem tudja levenni a szemét a csinos fehéregről.

Vélemény: nem mintha himsoviniszta lennék, de Lips néit nagyon keveset használtam. Azért jó, hogy van nő a háznál.

Paul „Lupin” Toledo, a tolvaj úgy fut, mint Forrest Gump. Olyan gyorsan futok, ahogy a szél fúj: „Lupin roppant sokoldalú. A teljesség igénye nélkül jöjjön egy felsorolás a filigrán tolvaj különleges képességeiről: kis háziállatával egy ideig eltereli az őrk figyelmét, észrevétlenül követi és megloplja az embereket, be- és kiugrik ablakokból, csipánzügyességgel mászik a telefonkábeleken, álkuclával kinyitja a ládákat és az ajtókat, befér szűk helyekre, mászik a falon, és szinte bárhol el tud rejtőzni. Impresszív lista, nem?

Vélemény: annak ellenére, hogy nem tud komoly kárt okozni az ellen-szerek sorában, csapatunk egyik leghasznosabb tagja.

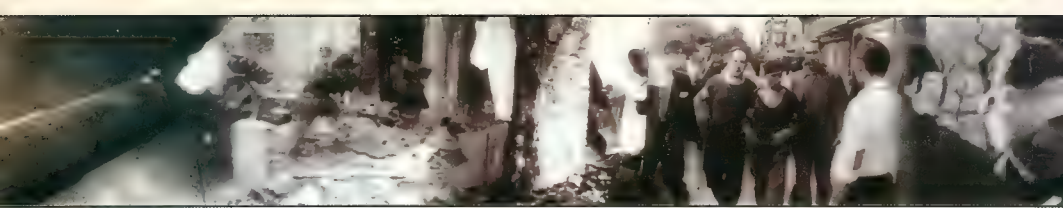


▲ Hid a Kwal-folyón



▲ Jégábla mellett parkoló

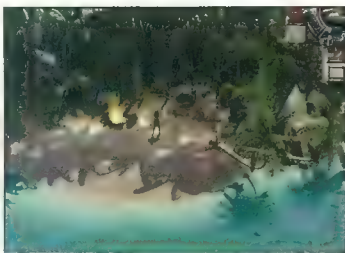
Miért van az, hogy a Rainbow Six, avagy a Deus Ex terroristáit sok esetben nem látszanak képesnek közvetlen környezetük változásainak életszín-tereagálására? Miért, miért? Létezik terroristák, aki halál nyugodt pózával posztol tovább a számára kijelölt helyen mindazok után, hogy tite áll pár lépésre álló társra egyvegyelét egy elegáns lövéssel az ingere fröcsöcsentetők? Nos, a kieszótt feladat végrehajtását illetően fokon teljesíteni akard terroristák képe korunk több, irányadóknak nevezhető darabja szerint is válhatott. Am, a Commandos 2 gonoszainak mesterséges intelligenciáját látván, a jövőben már remélhetőleg egyetlen fejlesztőnek, sem kiadónak nem lesz ácsa jóváhagyni az efféle életszerűtlenségeket elkövető rosszfiúk részvételét. A Páry legújabb munkájának kapcsán, gyakorta felmerülő kérdés ugyanis: így hangzik: miért van az, hogy a Günther, avagy a Manfred meglehetősen gyakorisággal hajlamos észrevenni minket, majd azt követően egyikük sem állal olyan helyekre is lyukakat csinálni rajtuk, ahol azokra aztán tényleg semmi szükség? Azért, mert a Commandos 2 AI-a minden idő leggyakrabban AI-ai — be szóp ez is — közé tartozik. Aki nem hiszi, vigye vásárra a bőrt.



Whiskey-t, a bull terriert egyrészt azért szeretik, mert képes észrevétlenül mozogni az órák között, így első osztályú futár. Másrészt azért, mert ugatásával rövid időre képes elvonni az strázák figyelmét.

## KÜLDETÉSEN Night of the Wolves

Hitler Blitzkrieg'-je eredményesnek bizonyult. Csaknem egész Európa a náci kezében van. Csupán Anglia képes ellenállni, de nyersanyaghiányban szenved. A német tengeraltatók sora süllyesztik el az Atlanti-óceán túlsó partjairól érkező konvojokat. A hírszerzés szerint az U-Bootok bázisa La Rochelle-től nem messze, La Pallice-ban van. Első küldetésünk ide vezet. A tolvaj kapcsolatba lép egy sérült szövetséges katonával, aki mielőtt meghalna, még rá bizza legjobb barátját, Whiskey névre hallgató kuttyját. Lupin ezután kapcsolatba lép Lipszettel, aki agyafúrt tervet sző. Toledó



▲ Mr Wilson pikniken

előbb altatót tesz a Tábornok asszisztensének borába, majd ellopja a nála lévő kulcsokat, amellyel bejut abba az épületbe,

amelyben az Enigmát rejtő széf található. Ezután észrevétlenül megközelelti a támaszponton található egyik rádióadót, bejelenti az egyik barakkban az ágy alatt. Másnap reggel Spooky, Fins, és Inferno motorcsónakban úlvé közelelt meg a támaszpont. Miután tengerészgyalogos barátunk hatástalanítja a hangár ajtaját elzáró víz alatti aknákat, a kis csapat partra száll. Inferno megtiltja a terepet a szögesdrótkadálytól és a taposóaknáktól. Ezután Spooky német tiszti egyenruhába bújkál, majd miután átvette Whiskey-től a papírokat, a déli kapun belép a támaszpontra. Első útja a rádióhoz vezet, ahonnan az előjarmón érkező Tiny-t hívja. Az akciócsoport (Tiny és Fins), miután megszerzi a szükséges kulcsokat a hangár tetején álló tiszttől, előbb a szövetséges tengeraltatójáról legénységét, majd kapitányt szabadítja ki. Inferno ezután magánakcióba kezd. Sorra a levegőbe repíti az üzemanyagtartályokat, a légvédelmi ágyúkat és azt az épületet is, amelyben a torpedókat tartják. Hőseink, miután kinyitották a hangár ajtaját, a visszafoglalt tengeraltatójáról távoznak.

## White Death

A menekülő tengeraltatójáról legénysége nem sokáig örülhet szabadságának. Az Északi-tengeren ugyanis észreveszi őket egy német romboló, amely a felszínre kényszeríti a hajót. A bajcsak az, hogy a vízfelszínre vas-tag jépcánccal borítja, így a hajó és legénysége ismét fogságba esik. Csak Fins és Inferno tud elrejtőzni. A tengerészgyalogos a faggal dacolva felviszi a kapcsolatot a tőzszérszel, majd együttes erővel kiszabadítják a közelben fogva tartott Tiny-t. Embe-

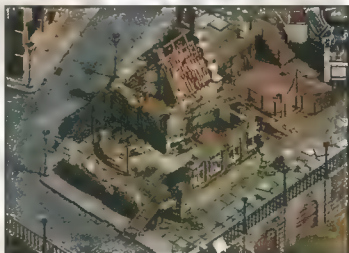


▲ Párizsban nem fenékg Eiffel az élet

reink ezután egy hőlégballonon átrepülnek a romboló felett, robbanószerkezetek vesznek magukhoz, majd lerohanják a hajót. Előbb kiszabadítják (ismét) a legénységet, a kapitányt, valamint a csapat még fogságban lévő tagjait, és magukhoz veszik az Enigmát. A kapitányt három darab. Inferno percel következnek, aki távirányított és időzített bombáival felrobbantja a kazánházat és tönkreteszi a romboló három ágyút. A csapat ezután két részre oszlik. Amíg Spooky és Tiny egyenesen a főhadiszállásra repül, a többiek a tengeraltatójáról keresnek menekedést.

## Target: Burma

Új kontinensen, nevezetesen Ázsiában találjuk magunkat. Burma az utolsó végvár, amely a Hong-Kongot, Szingapúrt, a Fülöp-szigeteket, és



▲ Szorult hurok

Thaiföldet is elfoglaló japán seregek, és India között áll. A táborban lévő ellenséggel szemben a Szövetségeseknek egyetlen esélyük maradt: rá kell bírniuk a gurkákat az együttműködésre. Kommandósaink előbb kiszabadítják házi őrzetéből a burmai szellemi vezetőt, majd a kapcsolatba lépnek a csatornában rejtőző gurkákkal. A fegyverkereskedőnek köszönhetően hamarosan egész komoly tőzseről rendelkező csapat várja a hamis rádió-üzenet segítségével csapdába csal

Azok, akik a Commandos mondatok mára már igazi klasszikussá lett, első epizódját is kedvelték, örömmel nyugtázták az eredeti szereplők megújult formában bemutatott szerepeltetését. Még az első részhez megjelent, a ugyancsak köröly áladásokat produkáló Commandos — Beyond the Call of Duty címre keresztfelkiegészítőcsomag Natasha névezetű szexzbombja sém hiányozhat embereink sorából, aki továbbra is multifunkcionális feladatok ellátására — mesterfővetszet, kémkedés — hasznosítható. S persze nézni is lehet a néni, nona pont ezért sem jár. Whiskey, a barátságos bulkerrier szereplése a második epizóddal színlírija — segédelmével alajozott módon nyílik lehetőségekünk az egymástól távoli eső embereink között történő tárgytáradásra, míg a blokk jelenléte a tőzszérkat sém különösebben zavarja. (Ez mondluk némilig gágyi szerítem — hogy egy raklapi náci érdeklődésnek elneveztem egy csomagolókól tennes kutyá...?)







diktátort és csapatait. A hatalmas vérfürdő után hiank a szellemi vezető társaságában hajón menekülnek el.

#### Bridge over the River Kwai

A kudarc ellenére a japán terjeszkedés tovább folytatódik. A vasútvonal, amely a hátsószágot és Burmát hivatott összekötni, csaknem kész. Ha a Tamarkan-híd is — amelyet szövetséges hadifoglyok építenek — elkészül, az utánpótlás sokkal gőrdülékenyebben fog zajlani. A híd átadását egy magas rangú japán katonai vezetőket szállító vonat áthaladásával ünneplik meg. Kommandósainknak nemcsak a hidat kell elpusztítaniuk, de lehetőség szerint a vonatot is. Első lépésként kiszabadítják Guinness (a filmben Sir Alec Guinness alakította az ezredesi) ezredesi, aki az egyik szobában felállított modellen megmutatja a híd gyenge pontját. Szerinte elég, ha az átkelő közepén álló hordók közé robbanóanyagot rejtjenek; a vonat áthaladásakor keletkező rezonancia elvágja a többi. A szükséges felszerelés (dinamit) megszerzése és elhelyezése után már csak a folyó fölé lógatott ketrecben slynélő szövetséges foglyokat kell kiszabadítani. A háms rádióüzenet hatására érkező vonat hamarosan a Kwai-folyóba zuhan a darabjaira hulló híddal együtt.

#### The Guns of Savo Island

A Midway-szigetektől lezajlott csata után felélénkülő reményt pillanatok alatt szertefoszlatja a Salamon-szigetek egyikén, a Guadalcanalra épített japán bázis. A sziget elfoglalására készített haditerv végrehajtását csak egy dolog akadályozza meg: a Savo-szigelen található földalatti erődítmény. Amíg az erőd áll, és az ágyúk működőképesek, szó sem lehet Guadalcanal elfoglalásáról. Csapatunk a sziget egy félreeső részén száll partig, ahol egy évek óta magányosan élő hajótörött, Wilsonnal (a Számkivett című film Mr.

Wilsonja után) találkozunk. Fins percek következnek, aki előbb a hajóroncsból megszerzi a lángvágot, majd szorgos munkával kiszabadítja a fogságba esett szövetséges pilótát. A derek katona természetesen vállalja, hogy cserébe kimenekíti a társaságot a sziget partjainál horgonyzó hidroplánon. Az is az ő ötlete, hogy az arany majmot — amelynek a szigeten élők különleges jelentőséget tulajdonítanak — is vigyük magukkal. A tűzserzés, miután magához vette a szükséges felszerelést, felrobbantja az ágyúkat, majd a emberek az arany majommal együtt kerek oldanak.



▲ Tantor, ungava

#### The Giant in Halphong

A névlegesen francia fennhatóság alatt álló Halphong városa gyakorlatilag japán kézben van. Erre nem kell ekesebb bizonyítani, mint a tengerparton horgonyzó repülőgép-anahaj, árbócán a felkelő nap országánál lobogójával. Tiny, miután kapcsolatba lépett a botlással, felkeresi Lips-et, Infernot, és Lupint is. A flük egy teherautóba bújva jutnak be a kikötő területére, ahol — miatt a derek tűzserzés levegőbe repíti az üzemanyag-tartályokat — Lupin feljut a fedélzetre. Társai az általa leeresztett kötélhágcsón jutnak fel a hajóra.

#### Saving Private Smith

Túl vagyunk a partszálláson. Minden egyes francia kisvárosért ádáz harc folyik. Embereinket az a feladattal küldik Cherbourg-ba, hogy hozzák ki a városban rekedt Smith közlegényt. Sajnos felfedezik őket, így Tiny, Inferno, és Duke fogságba esik. Lupine vár a feladat, hogy kiszabadítsa őket. Amikor már mindenki szabadon van, apróékos munkával megtiltszák a terepet, majd Lupin kapcsolatba lép Smith közlegénnyel, aki rádióban bejelenti a főhadiszállásra. A hírek sajnos

nem túl jók: a német utánpótlás már nincs messze. Minden szövetséges katonára és minden tőltenyre szükség van, ha ezt túl szeretnék élni.

#### Castle Golditz

A színhely továbbra is Európa. A Golditz kastély — amellét, hogy néhány magas rangú német tiszt lakóhelye — a kontinens egyik legjobban őrzött börtöne. Ide kell bejutnia Tinynek, Spookynak, Treadnek, és Duke-nak. Ha ezzel megvannak, előbb meg kell menteniük Lupint a kivégzőosztag sortüze elől, majd meg kell szerelniük egy titkos tervet, a megfajtásához szükséges két dokumentummal együtt. Mielőtt dolgozunk végeztével hőlégalonon elmenekülnék, igyekeznek a lehető legtöbb Szövetséges hadifoglyot kiszabadítani.

#### Is Paris Burning?

Párizs, a fény városa csak árnyéka önmagának. Az utcák, és maga az Eiffel torony is hemzseg a németektől. A Führer parancsa egyértelmű: a várost csak romokban szabad átengedni az ellenségnek. Von Cohlitz tábornok keményen veszi a parancsot, és több tonna robbanóanyagot helyez el az utcákon és a föld alatt. Inferno feladata: bejutni a főhadiszállásra, és hatástalanítani a detonációt előidéző hivatott szerkezetet. Ha ez sikerült, kapcsolatba kell lépniük Lips-szel, és miután a parkban található bódé előtt álló tisztól megszerzik a szükséges kulcsokat, fel kell jutniuk az Eiffel-torony tetején található rádióadóhoz. A városban természetesen csaknem lehetetlen észrevétlenül mozogni. Egy jó tanács: ha az ember ilyenkor egy tankban ül, azért könnyebb az élet.

#### TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

— Az 'X' gomb (attack mód) megfelelő használatával rengeteg időt spórolhatunk meg. Ha a van kapcsolat, karakterünk a látószögbe kerülő ellenségre tüzet nyit, és

## JÁTÉK

*Ha szeretnéd megnyerni a tíz*

**Commandos 2 poszter**

*egyikét, vagy egy*

**Commandos 2 PC CD-ROM-ot,**

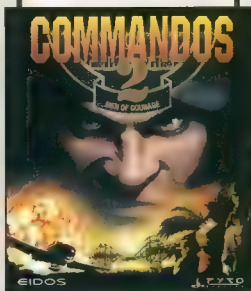
*nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:*

**Milyen fajtájú kutya Whisky, a játék egyik főszereplője?**

**A helyes megfajtást nyílt levelezőlistán küldd el szerkesztőségünk címére!**

**Bekeüldési határidő: 2001. november 2.**

A nyereményeket felajánlotta: AUTOMEX MULTIMEDIA KFT. [www.automex.hu](http://www.automex.hu) Tel.: 461-5700





„A kommandóköttyje. Dudley Clark főhadnagy volt, aki az angolok 1940-es visszavonulása után azon gondolkodott, hogyan is lehetne szembeszállni a túlerőben lévő németekkel. Clarkot a napóleoni háborúk idején tevékenykedő spanyol gerillák tettei inspirálták, akik akkor is tovább harcoltak, amikor a spanyol hadsereg már megadta magát. A kommandók általában titokban érkeztek a célterületre, ott a meglepetés erejét kihasználva lecsaptak, majd ugyanolyan gyorsan, ahogy érkeztek, távoztak is.”

meglehetősen jó hatásokkal végez is vele. Ha szeretnénk megváltoztatni az irányt, amerre „nézni” szeretnénk, használjuk a CTRL-t és a jobb egérgombot.

Éljünk a Szövetséges katonák jelenlétből származó helyzeti előnnyel. Hasonlóan az 'X' gombhoz, a sárga látmező beállításával őket is rávehetjük arra, hogy fedezzék a szemük elé táruló terepet.

Miután megcsodáltuk kommandósaink gyönyörűen animált mozgását, kezdjünk el hatékonyan játszani. Nem kell megvárni, amíg emberünk befejezi azt, amit épp csinál. Elég addig kitartanunk, amíg elkezd az animációt. Aztán elég egy jobb egérgattintás (vagy egy új billentyűparancs), és láss csodát, hősünk reagál, pedig az előző parancsot is hibátlanul teljesítette.

Az Inferno által hatástalanított aknákat — ha kedvünk tartja — felvehetjük, és később letetszés szerint felhasználhatjuk.

Nem kell mindig túlbonyolítani a dolgokat. Ha szeretnénk magunkra vonni egy olyan ór figyelmét, aki egy fal túloldalán áll, egyszerűen dörömböljünk, vagy tegyünk pár lépést futva.

Ha már Fins hátizsákja egyszer ennyire méretes, tegyünk bele annyi kést, amennyit csak tudunk, és használjuk is őket!

— A White Death pályán el van

rejtve három hőtartó egyenruha is. Keressük meg őket, különben szegény Tiny, Inferno, és Fins ihatja a Coldrext.

— Ne felejtjük Lupint és/vagy Tiny-t a telefonkábelben lövni. Ha elfogy az erejük (a piros csík a képernyő jobb oldalán), leesnek, és csúnyán össze-törnek magukat.

— Egy doboz cigareta + egy üveg bor + két kés. Ha mindez Fins hátizsákjában van, akkor az egyetlen eredménye sok-sok ájult, és halott német katona.

— Ha a párizsi pályán szeretnénk közlekedni, és löni is a tankkal, ütösköd a Treadet és Infernót is, különben valamelyik lehetőségről le kell mondanunk.

— Mielőtt bárhová is indulnánk, a



▲ Kész a küldetés

TAB és az F11 lenyomásával győződjünk meg arról, hogy valóban tisztá-e a levegő.

— Legyünk türelmek, mielőtt belepneünk egy ajtón. A 'W' lenyomásával addig kukucskáljunk a szobába, amíg teljes bizonyossággal meg nem győződünk arról, hogy minden rendben van-e. Olykor az árnyékok is segítenek.

— Igen, a Commandos 2-ben a csendes ténykedés roppant fontos dolog. De ne essünk túlzásba! Ha kell, menjünk zúti csapni.

— Minden (láda, szekrény, íróasztal, stb.) nyissunk ki, és gyakran nyomjuk le az F10-et is. Időnként nagyon személt helyekre vannak eldugva a 'BONUS' könyvecskéket rejtő ládák.

— Mentsünk olyan gyakran, ahogyan csak kedvünk tartja, de csak akkor, amikor biztosak vagyunk abban, hogy a következő pillanatban nem fog ránk szakadni az ég, és nem kerülünk olyan helyzetbe, amelyet csak úgy tudunk megoldani, hogy újra kezdjük a pályát. A gyorsmentés (CTRL+S) és a gyorsöltés (CTRL+L) mellett

használjuk a hagyományos módszert is egy-egy nagyobb feladatrészt teljesítése után.

— Altaltól nem csak a borosüvegekbe (illetve az első pályán a borosüvegeket tartalmazó dobozba) tehetünk, hanem a kutyakájába is.

— Amig ismerkedünk a játékkal, kapcsoljuk be a 'Tootips'-et. Ezzel a lépéssel (ilyenkör, ha az egerezt rajta tartjuk egy tárgyon a hátizsákban, kilrja, mi az) sok fértéertést elkerülhetünk.

— Legyünk kreatívak, ha ájultak és halottak elrejtéséről van szó. Dob-

juk őket be a tengerbe vagy olyan ablakokba, amelyekről tudjuk, hogy a mögöttük lévő szoba „tisztá”.

— Sose feledkezzünk meg a SHIT billentyűről. Ha nyomva tartjuk, az egérmutató interaktív lesz, és minden olyan helyen alakot vált, ahol az adott karakterrel valamit végre tudunk hajtani.

## ÖSSZEZÉS

Ennyi jó tanácssal ludtam szolgálni az után a b6 egy hét után, amit a Pyro remekművével együtt töltöttem. Mieléműről van szó, az nem is vitás. Emeltesre méltó negatívumként csak a program gépigényét tudom megemlíteni. Pozitívum viszont nagyon sok van. Ritka az ennyire jó általánl folytatás. Spanyol barátaink szinte minden krikus kérdésben a megfelelő lépést hozták meg, és olyan irányba tereltek a programot, hogy az jelenleg több kört várja minden vetélytársára.

A Commandos 2 a rengeteg variációs lehetőség miatt 'Normal' fokozaton viszonylag könnyen végigjátszható. A pályák sorrendje egyáltalán nem nehézségi sorrend, a 'Das Boot, Silent Killers' például az egyik legnehezebben teljesíthető küldetés. Ha azonban valaki ügyel a minősítésére, és a b6nuszpályákat is szeretné végigjátszani a kiuntetések kedvéért, akkor márá a lent említett fokozat is komoly kihívást, garantált szórakozást, és temérdek játékidőt nyújt.

Azt kell mondanom, hogy 'A hónap játéka' cím teljesen megérdemelt. És egy belső hang azt súgja, hogy halanl fogunk még a programról akkor is, amikor 'Az év játéka' díj kerül kiosztásra.

Ut: Mikor jön már ki a küldetéslemez?

Bazsza



▲ valamikor Elmegek téghajózní

Eidos / Pyro Studios  
R11400 (3000) 128 MB RAM (32 MB-RAM)

LÁTVÁNY  
JÁTSZATOSÁG  
SZAVATOSÁG  
ZENÉ-HANG

✓ -gyönyörű  
-összességű lez  
-művészet

✗ -húzó gépi  
-nyújtás

96





# GAINWARD



**NVIDIA Awarded Gainward!**  
Best Price Performance Products 2001

**NVIDIA Awarded Gainward!**  
Best 3D Promotor 2001



**Cardexpert GeForce 3 PowerPack III/VO**  
„Golden Sample“  
Speciális válogatású GeForce 3 Processzorok  
64 MB 3.8 ns DDR RAM  
Video kimenet és Video kimenet, DVI csatló

**Cardexpert GeForce 2 Pro 450**

„Golden Sample“

Speciális válogatású GeForce 2 Pro Processzorok  
64 MB 4.5 ns DDR RAM  
3 Fv garancia



**Cardexpert GeForce 2 MX/TV „JUMBO“**

„Golden Sample“

Speciális válogatású GeForce 2 MX 400  
Processzorok

64 MB 5.5 ns 90 RAM 450 Mhz Speed, TV OUT

**HERTA**

[www.orca.hu](http://www.orca.hu)

Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846

\* Bp. VI., Völ M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 \* Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)

Tel./fax: 419-4020 \* Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 \* Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

\* Bp. XXII., Nagytétényi út 27-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 \* Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsákert Bevásárló közp.)

Tel./fax: 391-5840 \* Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plaza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 \* Bp. Jók., Kossuth L. u. 33. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 266-0004

\* Bp. V., Balgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

## ART OF MAGIC

Egy mindegy, kiért

Kitűnő játszhatóság, kedves, ám már keltezőkor is túlhaladtott grafikus megvalósítás, illetve a mellékelt box kapcsán bővebb kifejtés tárgyát élvező, '83-ban keltezett ötlet jelentették a Magic & Mayhem legfőbb ismérveit. A mítosz megálmodója s létrehozója, Julian Gollop a 2001-es év végén sem kíméli minket az ősrégi játékanak újbóli prezentálásától, s hogy túlzottan új izekre nem, maximum az alapdarab csinosított változatára számíthatunk, már a mű célzatos címe is előrevetíti Nézzük együtt!

## Stóriának

Az Art of Magic történelmi nyomvonala a következőképpen alakul: egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy rémisztően gonosz bácsi, akit messzi földeken is csak a Káosz

Uraként aposztrofáltak. Ez a bácsi bizony olyannyira, de nagyon-nagyon, elképzelhetetlenül gonosz volt, hogy egész életét egyetlen Rejtett Cél melletti akkumulálására fordította: a Világ Ura szeretett volna lenni. Ne ástozz, kisfiám! Röviddel

az után, hogy a Káosz Ura gyakorlati sikon is belekezd világuralmi terveinek megvalósításába, a Mr. Gollop által megálmodott konfekszió-lantasy vidék energiaszintjén erőteljes kilengéseket látszik produkálni, mintegy a bajlósátl, csálhatatlan körülmé-

nyek főb előhírnökeként. A Káosz Ura immár aktív. Voháhháááá! — közli is sietősen az útjába tévedőkkel. Történik aztán, hogy a Káosz Urának egy frrrrrrtelmes sereglete egy Aurax nevű embergyermek szülőhelyére téved, majd rövid, s még

csak nem is különösebben látványos konfliktus során megszabadítják életétől az imént említett ifjonc édesapját. Aurax jól tudja: édesapja ezt nem kérte. Így, az ifjú étkelen haragra gerjed, majd elhatározza: ha török, ha szakad — megállítja a Káosz Urának frrrrrrtelmes seregleteit, hogy aztán saját kezűleg adhassa be a kúpot a hadjárat értelmi szerzőjének. Without vazelín, természetesen. Nem úgy a'l Julian Gollop s csapata dramaturgiai fogékonyságát satlrozandó, érkezik balról az ugyancsak gonosz Lopdamillel — copyright by Kasi — fajtájára nézve velejéig romlott varázstudó. Velejéig romlott varázstudóhoz, egyszerűsmdn nevéhez méltóan, kedvenc Lopdamillelétünk ellopikázza Aurax egy szem hügocskáját, hogy aztán az anyaggal hóna alatt rendkívül messzi és veszélyes földekre sietvén produkáljon mellobbi visszavonulást. A kétségek közt vergődő Aurax jól tudja: sem hüga megmenekítése, sem a Káosz Urának megfékezése nem tühret halasztást. Így, a dicső gyermek felkerekedik, bekapcsolja a multiaszk

üzemmodot, majd rohan. Ajkai harci dalokat zengenek egyre. Szóval, a színt naggyábol ez.

## Szisztéma

Sokminden változott, és sokminden nem változott '83 óta — az Art of Magic alapvető szisztémája így ismerős lesz mind az eredeti Magic & Mayhem, mind az ősrégi Battle of Wizards rajongóknak. A legszembetűnőbb változások elvárható módon grafikus szempontok és prezentáció tekintetében képviseltetik magukat: Julian Gollop és csapata immár 3D-s megjelenítésre támaszkodván továbbra is tolmácsolják a híres-neves alapötletet, melynek behatottabb tanulmányozása nem képezheti további halasztás tárgyát. Az egyes partyk során, legyenek azok bármely

természeliük is, kampány küldetésektől egészen az általunk konfigurált multiplayer/skirmish alapú ütközetekig — az ellenséges mágusok leradirozása a cél. Ez, tekintettel a

THE  
AIR  
MAG  
MO

mű RTS jellegére, még nem hangzik különösebben meglepőnek. Az ügymenet azonban némileg eltér a megszokottól, lévén szó felettebb ügybuzgó mágusokról, akik minden potenciáljukat készek latbavetni annak érdekében, hogy összes konkurensüket lesöpörjék a tér-



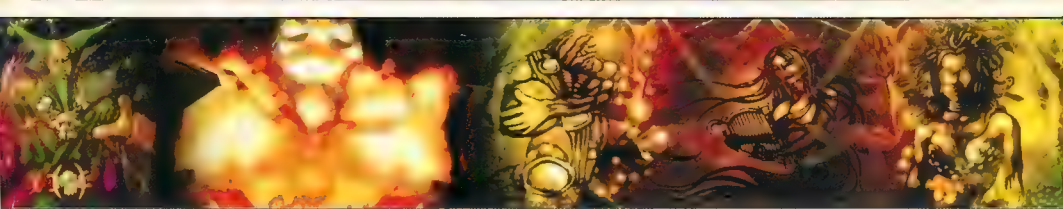
▲ Havi Nemsok: „Villámmal sújtom a Gaz Ellen sorait.” Izé...HAAAÁ!



▲ ...mi nem láttuk őt!







képek színéről. A kérdés adott — mit is tehet egy mágus annak érdekében, hogy a lehető leg-hatékonyabb módon valósítsa meg ezen célkitűzését? A kérdés mintájára, az arra adandó válasz is egyszerű: mágusaink kasztolni fognak hétezerrel, hogy időegység alatt több általuk megidézett lényt, ártó bűvigét s szíktot szórassanak a másik nyakába, mint



amennyitők kénytelenek abszolváni opponenseik

hasonló igyekezete folytán. Aki többet nagyobb kasztol, az volt a jóarc. Itt körvonalazódnak az Art of Magic eszméi kvázis stratégiai jellegzetességei — mert valahogy elkéne dönteni, melyik mágusnak van joga licitálni, s melyiknek nincs, ugyebár.

# ART OF MAGIC & MAYHEM

sejthetően alapjaiban befolyásolja a térkép kiterjedése is — Place of Power-rel. Gyakorlatilag ezen pontok jelentik a játék lelkét. Mert aki Place of Powerhez jut, az manához jut. Helyesebben: jóval nagyobb ütemű mana-regenerálódást élvez a továbbiakban, mintha egyetlen Place of Power sem tartozna a felügyelete alá. Ezen szentséges s oly kíváncsatos helységek elfoglalására két módunk van: vagy ráállítjuk a mágusunkat — bukta módszer, avagy ráállítjuk valamely

előzőekben megidézett teremtményünket. Mágusunk Place of Poweren való posztoltatása semmiképpen sem célszerű, hiszen mind támadó, mind védekező varázslataink hatótérrellet, s így jelentős korlátokkal is bírnak. Ezért a már megszerzett Place of Powerekre érdemes lehet valamiingerűltbb kreatúrát, sőt, hogy ne unatkozzon, a közvetlen környezetébe pár másikat telepíteni. Őket fogjuk védőnknek hívni. Tehát, egy Place of Power — a továbbiakban POP — már birtokunkban van, s ezen körülmény játékonkat hatását szemmel láthatólag is élvezzük, ha a jobb szélén virító arcképünket övező mana-mutató felöltődésére koncentrálnak figyelmünket. Mint az sejtethető, minden egyes spell, minden egyes teremtmény elkasztlása/megidézése több-kevesebb manaköltéssel jár, értelemszerűen az óhajtott bűvigel/rémség hatékonyságával egyenes arányban. Így már világos, miért is jók a POPok. Jééé, le ott mit hittél? A játék savál-borsát így a térképen őrlő mágusok POP-okért s egymás ellenében folytatott küzdelmek jelentik. A képlet meglehetősen egyszerű: több POP — több mana, több mana — több monszter, több monszter — több hulla. Több hulla pedig — kúl.

## A Magic...

A darab mágiaszisztémája minden kétséget kizáróan ötletes újítások tárgyává vált. Létezik három iskola, ezek: Káosz, Semleges, Törvény. S léteznek reagensek, melyek annak lügvényében eredményeznek más-más spellt, hogy melyik iskola útján áldozzuk azt fel. Hogy érthetőbb legyen, vegyük alapul a mackagygőkrűvet. A Törvény útján hasznosított reagens gyógyító spellt eredményez. Káosz alapú felhasználás esetén, a mackagygőkrűv kitűnően hasznosítható exaltált lények feltámasztására. S végül: a Semleges Iskola tükrében egy jókora farkas idézhető meg. Najó, mondok egy mási-



▲ - Ehhez a helyhez csak a testemen keresztülúúúúú!  
- Á, hagyja... inkább megveszem! Hm?

kat is: higany. A reagens Törvény alapú eredményez egy elf. Az elfek Gollop világában is a távolviseli hadviselés kitűnő mivelt. A higany Káosz alapú használatakor a Lure nevezetű spellt kapjuk eredményül, mely kitűnően

nem mondok semmit. Az Art of Magic 18 reagenst ismer, melyek egyenként három különböző spell elkasztlását teszik lehetővé — ez 54 bűvig. Ráadásul, szerfelett jól használható, esztétikailag kivitelezés tekintetében is



▲ - Mondom: TEDD márel a TÜKROTI!



színvonalas dara-  
bokról beszélhetünk.  
Rengőtel féle, sőt  
jobbára abszolút  
rendben lévő lény,  
spell, fordulatok  
játékmenetel biz-  
tosító, szerlekorú  
várhatósság jel-  
lemzi az Art of Magic  
mágia szisztemáját,  
mely gyakorlatilag  
az egész mű leg-  
sikerültebb vonásá-  
nak tekinthető.



### A Mayhem...

Már az első party során gyanús volt nekem ez a Fog of War szituáció. Gondoljunk csak bele, minek ez ide? Hiszen sikerességünket alapvetően determinálja, milyen gyorsan tudjuk elfoglalni a még gazdátlan POP-eket, hogy a rajtuk keresztül nyert mana-utánpótlás révén idézzet monsztrékkal megkezdhesünk nyomulásunkat újabb manapótlók felé. Az alkotóknak ennek ellenére arcuk van elvárni a használat-  
tól, hogy lutirra menjen bele a világba, oszt' csak szembejön egy POP. Komolytalan. Lehétné. Am, az igazság még ennél is komolytalanabb. A mes-  
terségese intelligencia előtt ugyanis aligha lehet kérdéses a pótlók pontos holléte. Így a gép által irányított mágu-  
sok, Fog of War ide-oda: a létező leg-  
rövidebb úton megközelítik szépen a Szent Helyeket, majd viszonylag rövid időn belül szakajtanak a szerencsétlen jüzer nyakába a hat fagyórászt és három sárkányt, jöllehet szerencsétlen meg az erdőben gombászik. Van ám meg-  
oldás: addig-addig kuncsorgunk a tér-  
képen, míg meg nem lejjük az összes POP-! — az egy dolog, hogy közben 332-szer fogjuk újra kezdeni a partyt — hogy azután 333-adik nekifutásra

sanszosak lehessünk a natív gépi intelligencia ellenében. Tegyük hozzá: garancia a sikerélmény közelségére ezzel együtt is csak abban az esetben lehet, ha nem átalunk csinos kis kon-  
fletket ragasztgatni a mélylekele tér-  
képre. Csúszszó. A Fog of Warhoz való ragaszkodás, tudván a játék főbb mozgatórugóit — irgalmatlan nagy bukta. Már csak azért is az, mert Fog of War nélkül egy rossz szavunk sem lehetne, tekintettel legalábbis a játék alappilléreire.

A térképfelhozatal darabjait egyé-  
bírnt aligha lehet, avagy kell elma-  
rasztalnunk: számos méret, képi megvalósítás jegyében logant helyszín garantálja mind a kampány, mind a multiplayer alapú partyk szavatosságát.

### ...és az Art

Az Art of Magicen látszik, hogy ren-  
geteg munkát fordítottak a grafikus kivitelezésre. Ez leginkább a teremtmények hallatlanul változatos kínálatában, illetve a térképek arcu-  
latának ügyes megvalósításában mutatkozik. Mégis kevés. A vidék textúraszerkezete szétmosott, fel-  
vizezett pixelrengőtegekből, az egyébiránt alapvetően hihető karak-  
terek maroknyi poligonból állnak



▲ - Ne haragudj, de te nagyon égő vagy...

2001. nyarán már érinthetesen máltatuk: Julian Gollop, 1984-től számtalható informatikai tevékenységet, s léven, hogy legújabb műve immár hozzáférhető a piacon, újra áttekinthető azt. Az év tehát: 1984. Míg a platform mi is lehetne más, mint az akkortáji virágkorát élő Spectrum. Julian Gollop ez évben fejezte be a Chaos: Battle of Wizards címre keresztelt darab munkálatait, mely röviddel megjelenése után elsőpró sikert arat a játékosok körében. A hosszú évekkel később, PC platformra fejlesztett Magic & Mayhem révén Mr. Gollop kísérletet tett ötletileg magasabb színvonalú megvalósítására, sikertelenül. A Magic & Mayhem még 99 első negyedében is kedves, szórakoztató darab — am azon a piacon, melynek arculatát a rajongók milliói által kultivált Heroes of Might and Magicok határozzák meg, sok szava nem marad az áhiótt örvösség akkumulálására. Még jó, hogy Julian Gollop ilyen makacs figura. Az már azonban kevésbé jó, hogy a jelek szerint szerzőinknek 1984 óta egyetlen használható ötlet sem jutott eszébe. Meri, az Art of Magic megint csak a Battle of Wizards, avagy immár mondhatjuk: a Magic & Mayhem alappilléreire nyugszik. S noha az első megújítás tapasztalataiból sokat tanult Gollop már három dimenzióban me-  
lementálja immár 17. lelet látoit ötletét, az összehatás megint csak elmarad a ma elvárhatóitól. Magam részéről ószintén kívánnom Mr. Gollopnak, hogy egyszer végre összejöjjön neki... am alkotónak egöggösen kiváló!

csupán. Akadnak itt továbbá 2001-ben már egyesben vár-  
dizónak ható meg-  
oldások is —  
gondolok itt a fák lombkoronáinak  
sprite alapú kivite-  
lezésére, avagy a  
játék közbeni  
kezelőfelület  
minősíthetetlenül  
gyenge kidolgoz-  
ságára. A darab  
nem mentes a  
nonszenzilitásoktól  
sem: mikor nagy buzgókn kombiná-  
lunk, mérlegelünk, mely spellket is  
pakoljunk a tatyónkba a következő  
party megkezdése előtt, egyszer csak  
— hoppi! — a játék tölteni kezd, jölle-  
het még négy slotunk töltésre maradt,  
s nyomába sem szagoltunk az aktuá-  
lis beállításokat jóvalagóy ikonnak.

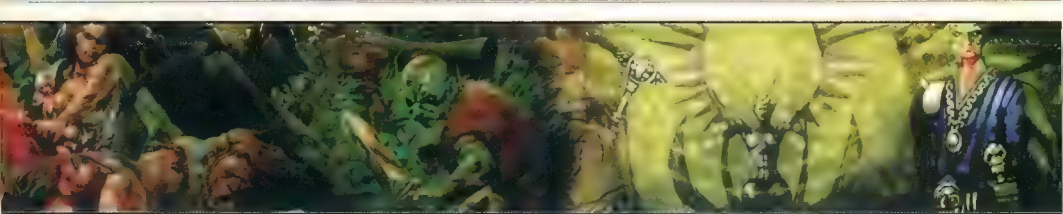


Második nekifutásra, lám rábáradtem  
a jelenség nyitára: Julian Gollop nem  
volt rest időlimethez (!) kötni a bepa-  
kolást. Na nehogymár gondolkodjál,  
hogy mit viszel magaddal! Egy igazi  
mágus pontosan tudja, mire van szük-  
ségs. Hja. Önnék, Mr. Gollop, egy  
hosszasabb beszélgetésre. Szerlelett  
frusztráló, hogy nem teltett egy nyom-



▲ Taisid meg a negyedik pókot!





▲ Itt egy Place of Power

vadi „palettamentő” rutinra sem, mely révén pedig megelőzhető lett volna a folytonos bepakolás. Hiába is van a későbbi veteránoknak kedvenc palettája — csak pakolással, úgy tül nem fejejtél el. Ehhez képest már az sem lehet különösebben meglepő, hogy olyan alapvető menüfunkciók implementálására sem futotta a készítő erejéből, mint egy elbukott térkép újratekésítése. Szóval, nem csak a palettát, de az egész partyt lehet újrakonfigurálni, abból baj még nem volt. Ja. Csak unistall.

### Csak ha muszáj

Mr. Gollop idejének második megújítása sem az igazi. Hiába is áll a mű háttérében egy megkérdőjelezhetetlenül elegáns ötlet, azért azt már illenék észrevennie a szerzőnek, de legalábbis közelebbi bizalmasainak: a Battle of Wizards, a Magic & Mayhem, s az Art of Magic is ugyanazzal a gyermekbetegséggel küzd. Ez pedig a már-már érdektelenségig egymás mintájára bonyolódó partyk révén szépen, lassan, csendesen elfonnyadó játékélmény. A darab ugyan kétségtelenül kellő tartalommal bír ahhoz, hogy a szisztéma iránt fogékony játékosoknak hosszas szórakozást biztosíthasson, az összes lehetőség, megidézhető kreatúra megismerése után az Art of Magic kényelmetlenül átfutandó tömény



Erosodni látszik a tendencia, miszerint a stacionárius rajongóbázisnak bővíteni kell a kampányküldetések komplett megoldásáig itt figyelni minden, amit az Art of Magic világával szimpatizáló játékos csak megkívánhat. Akad itt természetesen fórum is, ahol mindenki világáig költözheti örömet, bánatát, avagy végül váshatja az eddigi bejegyzéseket — annyi bizonyos, hogy pár módelett karakteres arc már az Art of Magic társadalom soraiba is beférkőzött. Külön figyelmet érdemel az itt mellékelt linken keresztül elérhető technikai részleg is, mely keretén belül komplett útmutatást kapunk arra nézve, miképpen is csatlakozhatunk a darabot „onláyn” nyújtó lok. egyre csak bővülő köréhez. Bonusz Tipp: alig pár nappal a megjelenés követően, már meg is érkezett az első Art of Magic patch. Hogy honnan lehet letölteni? Hát innen; innen! Gondoljátok, mondanám különben...



▲ Alix-Max Payne screenshot

monotóniába. Mondhatná a szkeptikus, hogy: „Ezt mindenre rá lehet fogni!” De nem. Gondoljon csak bele, Mr. Szkeplikum! Meddig szórakoztató egy olyan darab, mely előtt gyakorlatilag ismeretlen a komolyabb stratégiát felkészültséget igénylő műveletek fogalma, s mely sorozatos, gyakorta csiki-csukiba hajló fightsorozatokat alapszik? Kétségs

sem fér hozzá: ideig-óráig az De ez ma már kevés. Egy jó ötlet — jó ötlet. De hogy 13 év távlatából is az maradjon, azért már illenék tenni valamit. Ránéclvarrás megvolt, Gizike is megvolt. '83-ban. De azt továbbra sem mondhatjuk, hogy azóta nem láttuk.

by GyZ

Bethesda Softworks / Virgin Interactive [www.art-of-magic.co.uk](http://www.art-of-magic.co.uk)  
P400 (300MHz) 128 MB RAM (64 MB RAM) DVD

LATVANY	7
MEZMŐZÖSÉG	7
SZAVATOSÁG	7
ZENE-HANG	7

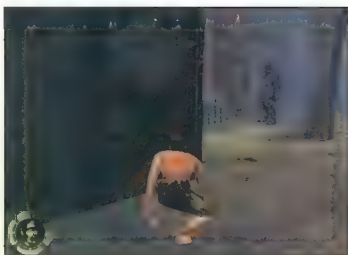
✓ Otletes magia  
✓ Halkidra  
✓ Fog of War  
✓ Retentio repetitio

70



EEK! EEK!

**A** Cassiopeia névre keresztelt cirkáló tucatnyi emberrel fedélzetén indul meg első útjára 2125-ben. Az azonos kódnevű project elsődleges célja földöntúli intelligenciák felkutatása, az ezekkel való kapcsolatteremtés, s így



▲ ... 16 - 17 - 18 - 19 - 20 ...

legfőképpen: minél egyértelműbb bizonyítékok közvetítése, majd visszazárlítása a Földre, melyek igazolhatják ezen új világok megkérdőjelezhetetlen létét. Valamiféle műszaki hibából eredeztethető navigációs baklövésnek, illetve az utasok „tartósításiért” felelős hibnátöröknek köszönhetően meglehetősen meredek, egyhétszernyi klasszikus csavart vesz a vonalvezetés. A Cassiopeia 417 lényévre való útszakaszt, illetve az ezen útszakasz megteleléhez szükséges, 1764 emberét követően végre-vallahára egy bolygó vonzáskörzetébe sodródik. A hibnátörök az ilyenkor megszokott procedúra értelmében megkísérik a kioldást, s hála a kiűnő konstrukciónak, — egy időközben tönkrement szerkezet kivételével, melynek használója a kioldásakor szoros párhuzamot mutat egy aszalliszálával — az összes hibnátör képesek mutatkozni önönként leszállózkodására. A kis híján két milleniumot átfogó üzemidő után végre megpihenhetnek a szakzszerkeszedők, a legénység tagjai megbízsonodhatnak róla, hogy 1764 évnnyi mélyálmot követően is a reggeli szögletek elvégzésére irányuló inger mutakozik mind közül a legdominánsabbnak. A Cassiopeia pillanatok alatt az égiest atmoszférájába jut, ott annak rendje s módja szerint kigyullad, majd megkezdik a körülmenyekhez képest kifejezetten szerencsésnek mondható landolási procedúráját. Az emberiség első űrcikárlójának útja látszólagos kudarcra végződik — ám a roncsok közül kikaszállódó legénység tagjai csakhamar érdekes körülményekre figyelnek fel a sivatagos bolygófelszín ideg. Ezek: majmok. Ezek: rendkívül idetes majmok. Ezek: a majmok nemcsak, hogy idetes majmok, ám lovakat lovagolnak, kezdetleges, ám emberélt kioltására alkalmas esz-

közöket lóbálnak, s a jelek szerint örömeiket lelik a még itt előforduló emberek kinyúvasztásában, avagy izlés szerinti rabszolgá sorba hajtásukban. Leleményes jelentkezőink mindebből már megsejthették az összefüggéseket — a Cassiopeia, ha sajátos módon is, de elérte célját. Ha kiindulási pontjára visszatérve, csaknem kétszer év távlatából is, de új intelligenciára bukkant a majmok szemében. 3889-ben immár a majmok uralkodnak a vidéken, s bánnak állatként az önmagát egykoron dicsőösnek élt emberrel. Mult évezredünk kultuszfilmjének, a Majmok Bolygójának szerfelett magvas alagondolata ez, mely nyomán a mítoszért felelős egyedek szerint elérkezett az idő egy újrafeldolgozáshoz on vászon, s akkor már ötletszerű cselekedetnek tűnik az eredeti epizód megjétköztetése is.

### 1 Ágyekokota

Pontosan ennyink marad, miután a majmok lecsapkodtak minket, az a darab viszonylag rövid időn belül unalomba fordulna, ha nem lenne valami módja az innen való kiűrésnek — így most kibabadulunk cellánkból, hogy aztán alaposabban szemügyre vehessük mind hőnőket, képességeiket, illetve a játékvilágot is. Caplansunk a cella ajtajához, majd nyomjunk egy Alt-ot. Emberrünk klasszikus „ki kell jutnom innen!” modultörősről az ég egy adta világba senki sem törődik. Hosszas szemlélődés után azonban kiderül, hogy továbbra sincs semmi más alternatívánk. Rángassuk hát meg újra a cella ajtaját, minek hatására már odasiet egy mandrill, aki időközésképpen rácsokat szorongató ujjunkra csap a markában tartott eszközzel — majd siet lestezőgni, hogy nyugodtan visszavehetünk magunkból: hamarosan megkapjuk a tápot. S lón: egy cellakör megtelelé után



▲ Minek ez, gyerekek? A Tarzan vagyok, a Tarzan!

már szüjlitják is a féregpecsenyét, melyet ugyancsak Alt-tal magunkba szülünk. Ugy hírlk, a féregk felettébb gazdag proteinben s fehérjében. Valamely bennfentes mindenestre tudatában lehet ittlétnöknek, hiszen a féregpecsenye egy feljegyzést, valamint egy kulcsot is tartalmaz. A feljegyzésen ez áll: „Tálálkozunk a Medikus Központban!” Míg a kulcs sejtethetően a cellaajtó kinyitását teszi lehetővé. X-el hívjuk elő a tárgylístát, jelöljük ki a kulcsot, majd immár kulccsal a kezünkben nyomunk Alt-ot a cellaajtó előtt. Az ajtó kinyílik, mehetünk is ki.



▲ — Du kaempfst wie ein Farmer!

— HAH! Und du kaempfst wie ein Kuh, Schinkenkopf!

### 3<sup>rd</sup> Person

Emberünk térbeli navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk, ehhez jönnék a kiegészítések: shift - fut, space - ugrik, ctrl - guggol, míg az Alt interakcióra és fighra hasznosítandó. Eről később. Tárgylístanak elemiehez vagy a space megnyomásával, avagy közvetlenül a játékvilágból, az „Y” billentyűn keresztül érhetünk hozzá. Kifejezetten hasznos funkció az „A” billentyű, mely révén statikus FPS szemszövegbe kapcsolhatunk, feltérképezendő a teret a létező összes irányba. Bonusz: noha a nézet statikus feljének hála, ezen mód használatakor mozogni nem tudunk, így elolvashatók a főszereplő szá-

mára látható feliratok, figyelmeztetések. Ezeket mindig tessék is elolvasni: rendszerint továbbjutásunkat biztosító, de legalábbis elősegítő információk birtokába juthatunk általuk. A Planet of the Apes, lévén multiplatform fejlesztés, nem mentes a konzol jellegzetességeiktől. A cselekmény gyakorlatilag hosszabb-rövidebb színtekre van osztva, menteni pedig csupán a teljesített színtek követően tudunk. Bizonyos szinten nyújtott performanszunk jelentősége egyébiránt nem lebecsülendő, lévén a játéknak esze ágában sincs maximális életerővel kedveskedni egy új színt megkezdésekor — marad minden jellemzőnk, s tárgylístanak is abban a formában, ahogy az utóbb teljesített pályáról a következőre ugrottunk. Ugyssenek, a játék főszereplőjének végső célja nem más, mint szintről-szintre haladva maga mögött hagyni a Majmok Bolygóját — a mintegy 15 „világ” felelő cselekményszálhoz világónként 4-5 színt tartozik, így a





Danny Elfman, az új Melnik Bolygójának zenéjét alkotó elem nevét sem kevesebb, mint 60 filmzene megkomponálása fűződik. Nem ez az első eset, hogy Elfman és Tim Burton rendező közösen dolgozzanak — addigi együttműködések nyomán kelték életre az Öllökész Edward, avagy a Támad a Más — avagy a Más, de szívfim volt (nem is — **Vargab.**) — figurális, Elfman saját bevallása szerint gyakorta kacérkodik a stúdiójában alkotókat öngyűlösség gondolatával — a műfellelt ézenzivilizációs komponista munkamódszere ugyanis igen ismer kompromisszumot. — Napl 12 óráról kék kézzel mér kábel között — meséli a rőles, csapzott hajú Elfman. — Igen, néha napján eszembe jut, hogy egy kabát a nyakam köré tekerem, és végelvelak az egésznek. — Kt Mr. Elfman elnevezt magát, mintegy megcsodálván az általa létrehozott áló, kiáltászerű érzelmi indukciót. — de akkor jön egy ötlet, jön egy kívánság, amit egyszerűen muszáj megcsinálnom; nem tudok, és nem is akarok nemet mondani: és kezdődik az egész örület elől. — magába roskad. De azert nevet, semmi gáz. Az új Majmok Bolygója, mint az a fímet láttott emberek tudhatják, valósággal hemzseg az autentikus törzsi zene jegyében fogarokok póciókától. Ezek java részét maga Elfman játszotta fel, s csak abban az esetben vélemedt külső segítség elfogadására, ha már se keze, se lába nem maradt a kívánt hangok előállítására. Elfman elképzeltet hve a pilanet jegyében fogant/valhangzott zene utánzóhatatlan tisztaságának, így csupán szimfonikus kompozíciók esetén hajlik a felvételek köztes rögzítésére. A kreatív ember minden körülmények között képes kell legyen a kreativitására — Danny Elfman dolgozom oly szívesen, mert rája kérsz az új emberem ezre — közli m. Burton. És azt hiszem — igaza is van.

darab iránt fogékony játékos több mint 70 (1) pályán kényesről majd bizonyítani rátermettségét.

A játékmenet főbb irányvonalai akció, adventure elemeken nyugszanak, míg előrehaladásunk akadályoztatásért legnagyobb részt a majmok tehetők felelőssé. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy csokornyí pályán sokkal inkább dominálnak a kaland, semmint az akció elemek, ám jellemző módon a majmok agresszivitása okán károztatunk majd egy szint teljesítésének újbóli s újbóli kísérletére. Ez nevezhető a Planet of the Apes legfőbb erőnyének — az ügyesen felépített, relative kis lélegzítő szintek mindegyike kellő kívánsá s veszélyt ígér a játékosnak, egyúttal képtelenség elzárkózni az újbóli próbálkozástól, ha egy ránt rontó mandrill két jobborogát követően egy kérelmetlen Game Over feliratot virít képünkbe a darab. A játék tehát egyáltalán nem könnyű — márcsak azért sem, mert a mű által értelmezett nehézségi fokozat: fix. Nincs easy, medium, csak hard fokozat. Adott a rendkívül atmoszférikus, egyzersmind meglehetősen

idegenszerű világmodell, mely révén a Planet of the Apes nyúlóselekor többekben támad afféle képzet, hogy egy a kultikus Sarnother Worlds ábrázolt, furcsa és kegyetlen helyről óhajt mielőbbi lelecelest demonstrálni. A játék hangulata így abszolút rendben van, mely hangulat megapaszatáláshoz elég csupán nekikezdeni a darabnak: már az első pályagóc, a medikus központ is torkon ragadja a kérdést — a 70-es, korai 80-as évek sci-fi film-eszméje mosolyog ránk a monitorról, megfűszerezvén az ezen jellegzetes képi világhoz dukáló zenetámogatottsággal, mely ugyancsak bejövős.

### A Fight

Valószínűleg többeknek kedvet szegi majd a Planet of the Apes-ben megalkotott fightmodell, ugyanis az itt bizonyított konfliktusrendezés első

számú alapeleme sajna nem más, mint pici PC-nk pillanatnyi szeszélye, megspékelvén Alt-nyomogató késségünkkel. A darab több mint 70 szintet számláló repertoárja során sejtethető számos dorgálószközre szerelt tesztünk majd, melyek között áldásos módon akadnak képleten méretű s hatékonyságú főlegyek is, ám a kezdetekkor ezekhez hozzá sem szagolhatunk. Így, megalapozandó a későbbi túzpárbajok, temérdek szinten keresztül vagyunk kénytelenek kizúzásban való jártaságunkat bizonyítani. A Planet of the Apes legkényesebb része ez: élénk áll a majom, patkány, vagy-ami-éppen-jött, majd megkísérel ránk zúzni egyet — hacsak nem vagyunk elég gyorsak, s mi még azelőtt újjára indítottunk egy csapat, mielőtt opponensünknek szusszanásnyi ideje lehetett volna annak leeregalására. Ertsd: pleknizünk. Ezen ponton érvényesül mindaz, minek révén a Planet of the Apes féle fightmodell sanszos lehet lehozni a földi a játékos, de legalábbis azon-nál cheat vadászatra sarkallni őt. Szóval, a majom védekező állásba helyezkedik, mi pedig útjuk őt sokkal a kezünk ügyébe akadzt szakszerkezettel. Ússuk csak sokáig: ha a majom éppen védekezik, esélyünk sincs átszabni a vonást. Így nem

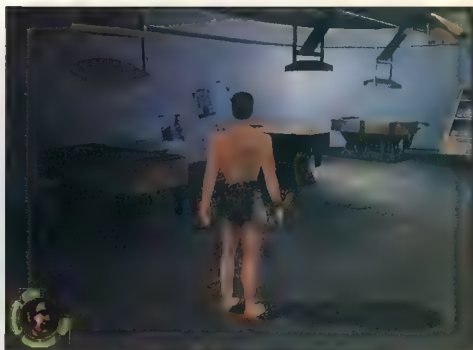
marad más, mint minden vehemenciánkat latba vetve püffölni az Alt-ot, arra várva, hogy a majom elhagyja sérthetlenséget biztosító kettős fedezékét, s ellentámadásra szánja el magát. Itt jön a trükk — akkor kell zúzni, mikor a majom is zúzni akar. Aztán az kap az arcába, aki kevésbé jeleskedett jó időzítés tárgykörben. Egyébiránt a majmok fajuktól függően, emberestől kezdvén jórakán át, egészen az irgalmatlan pófnácsapások osztogatásában is jeleskednek, így nem kell ahhoz sokat bekapunk, hogy Ulysses lefeküdjön kicsit pihenni. Így minden egyes, a térképeken elsórtot meg kilet tessék különös becsben tartani, sőt: ha már kívülről vagyunk egy térképet, úgy célszerű lehet azt a lehető legkisebb erővesztéség nélkül teljesíteni, majd egy mentést követően ugrani neki a következő szintnek.

### Recebusok

Mint azt már érintőlegesen jeleztük, a Planet of the Apes meglehetősen



▲ Vajon ERRE ment Katerina?!



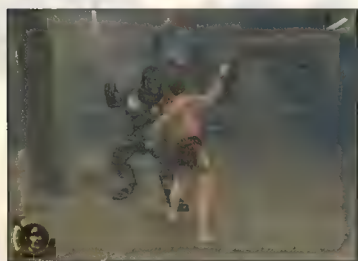
▲ Hm. Itt nyoma sincs Katerinának.



▲ Katerina, Katerina!



▲ Havi Nevelő Céizatunk: "Teeeeee! Kinyomom asszszemedeeeeeet!"



▲ - Nem rossz. Mi is a neve?  
- Thai Chi.

elegánsan szemezget az akció, adventure műfajok sajátosságaiból. S lévén, hogy a darab minden idők leg-hosszabb 3<sup>rd</sup> Person műveinek sorait erősíti, a teljes végigjátszás közlése túlmutatna a hagyományos adventure leírások keretein is. Az itt ábrázolt fejtörők, s így a Planet of the Apes alapvető jellegét satírozandó, az alábbiakban mégsem állunk pár konkrét példán keresztül szemléltetni a mű puzzle-felhozatalának színvonalát. A klasszikus kapcsolódókeresgélés, kulcsal nyitandó ajtók szerepeltetése is hozzátartozik a játékhöz, míg az írányított adventure elemek egy részét a jó öreg, „odamegyek-es-hátha” módszer jegyében keletkezett fejtörők teszik ki. A játékvilágban rengeteg tárgyra figyelhetünk fel — ezek egy részét Alt-tal magunkhoz vehetjük, avagy közelebbi vizsgálódásokot végezhetünk rajtuk. Ha valamely tárgyra a „This object is of no interest” üzenetet kapjuk, az minden esetben a tárgy dekorációs mivoltát szignózza, míg manipulálható tárgyak esetén — beszélünk itt kapcsolókról, riasztókról, stb — Ulisses rendszerint

szó nélkül aktíválja azokat. Ez a módszer persze alkalmas tárgyakon történő használatára is — jó példa, mikor egy lezárt rács állja utunkat, melynek felnyitására főhősünk képtelen. Ám, ha a laborás majom lecsapkodása után magunkhoz vesszük a csontfejrészt —

voá — annak segítségével már sanszosak vagyunk múlt időbe tenni a környezeti akadályt. Ez tehát az itt ábrázolt fejtörők első csoportjába tartozó elemek alapvető jellege. Azonban a Planet of the Apes szerencsés módon nem nélküli a hosszabb gondolkodást igénylő puzzle-okat sem. Medikus központ, utolsó pálya: ezen a szinten szert teszünk majd egy laborjelentésre, számtalan színben pompázó detritumok tégelyekre, valamint egy Infora az itt lézengő gyógyszerárta-ja: „A személynélme kötelessége az elhalt kísérleti állatok azonnali kiszállítását” Hm. A laborjelentés tanúsága szerint, bizonyos színű detritumok által kezelt emberek szinte azonnal meghalnak, ám a piros színű detritum hatására az alany szíverőse uggrasszerűen megnőtt, majd pár percen át tartó leteszhalott állapotban leledezett. Aztán — magából tért. A feladat innentől fogva egyszerű: kapjunk be szépen egy pirult a piros detritum tégelyből, majd még mielőtt megismerne a kép, tenyereljük rá egy riasztóra. A beérkező maj-



▲ ...és akkor HUSS!-elszalad.

mok sejtethetően azt fogják hinni, hogy Ulisses halott — így az előírások értelmében kivisznek minket azon az ajtón, melynek kinyitására más módszer jegyében nincs esélyünk. A Planet of the Apes tehát nincs híján az elegáns fejtörőknek sem, minek révén a játék abszolút kiérdemli a böcsületes 3<sup>rd</sup> Person Action-Adventure titulust, hiába is jellemzi magát oly szívesen ezen fogalmak tükrében korunk számos más 3<sup>rd</sup> Person darabja.

## Extrítikum

A játék grafikájának akadnak egészen jó, s egészen gyenge pillanatai is. A második pályagóc dögünalmas, „elhagyatott monostor” érzésér láttott látványvilágá például nyomába sem ér az első góc által meg-alapozott atmoszféra minőségének. Több helyszínen is felerősödhet ben-nünk a képzel, miszerint az alkotók időnként ki-fogytak a fantáziából, avagy még helyesebben: a kezde-tekkor igen magasra tett lécei ese-tenként bizony megcsiklandozza pár fantáziátlan tékép is. Ne tessék elfelejteni, hogy ez szigorúan sub-jektív vélemény, s így egyáltalán nem kizárt, hogy jópár játékos igenis üdvözlendőnek fogja találni a sci-fi, s az időnként be-beköszönő fantasy elemek elegyét — csupán arról van szó, hogy én sokkal jobban éreztem volna magam, ha nem kell

vérszomjas pat-kányokat rugdal-nom egy letűnt druidarend kihalt monostorjának kertjében.

Apropó, patkányok: a Planet of the Apes igyekszik szitu-áció érzékeny zenét keverni, s ez sikerül is neki. A rutin következőzet-ségére jellemző, hogy nem átal

abban a pillanatban parázatlásra ragadtatni magát, minthelyt feltűnik a monitoron egy ellenséges megölt elem, álljunk akár számára elérke-zelhetetlen helyen is. Így a háztetőről lepillantó Ulisses, valamint a főhős látán buzgón falbacsorított patkány eszméi találkozását kísérő para szim-fóniák esetenként inkább kellenek megmosolyogtatni, semmint rémisztó hatást. A zene ezzel együtt is nagyon rendben van.

## POTA — Sirályság!

Úgy hiszem, az egyszerű játékos egy kezén meg tudja számolni azon 3<sup>rd</sup> Person műveket, melyek volumene a Planet of the Apes volumenéhez mérhető. A darab mind szavatos-sága, mind az általa megteremtett mérete végett is méltó tisztelgés a tengerentúlon mozfilmeket, sorozatokat s ki tudja még, mi egyebet megért Majmok Bolygójára mondanak előtt. Melyet, immár 3<sup>rd</sup> -ben is meg-tapasztalhatunk mindazok, akik mer-nek. Érzésem szerint pontosan azt kell nyújtania egy 3<sup>rd</sup> Person darab-nak 2001 végén, amit a Planet of the Apes-lől kapunk — ebből következően, nem csupán a mítosz rajongóinak, ám minden minőségű játékelményre áhítozó PC addiktnek ajánlom figyelmébe. Most.

by GyZ

Ubisoft/Visiware

P400 (P300) 328 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.toxinteractive.com

LÁTVANY

JÁTSZHATÓSÁG

SAVATOSÁG

ZENE-HANG

✓ - remek atmoszféra

✓ - tartalmas

X - frusztráló

X - labmodel

91



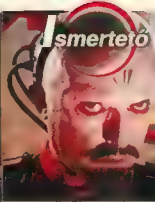
...most mi  
következünk!



COMMAND  
&  
CONQUER  
**RED ALERT 2**  
YURI'S REVENGE



westwood



# C&C RED ALERT 2

## YURI'S REVENGE



### Az aranyszínű rókabőr

**A** Command & Conquer játékok minden, a számítógépes játékok világában valamelyest járatos – ha mégoly felületesen is – egyének mondanak valamit. Ez természetes, hiszen a sorozat első darabja hasonló főcímmel hat évvel ezelőtt jelent meg, és azóta számos kiegészítővel, illetve „egész estés” folytatásokkal bővült. Mindez köszönhető a hatalmas sikernek és elismerésnek. A most bemutatásra kerülő kiegészítő lemez a Red Alert 2 első, és talán egyben utolsó „mission disk”-je. Miért? Ha végigtáasztalok, kiderül a történetből, ami öszintén szólva így is kicsit elnyújtotta sikeredett. A másik ok pedig az, hogy lassan véget ér az új évtized első éve. Megjelentek a piacon az első igazán hiperrealisztikus képet nyújtó videókártyák, rövid időn belül a real-time stratégiák játékok műfaján belül is olyan csodákál fogunk találkozni, amelyek látványvilágban minden korábbi alkotást feléledtí fognak. A C&C kiváló játszhatósága természetesen öröslát nyom a latba, de mostanság is már csak szűke egérkének tűnik sok társ mellett. Mindazonáltal hangsúlyozom kell, a készítő kicsérletére legyen mondvá: mindent dícsérték a Yuri's Revenge című játékból. Önön korlátlan belül a maximumot, emiatt pedig érdemes néhány szótval bemutatni őt.

#### A történet feltáratása

Amkor a delfinek elaltatották az útból a nagy vörös tintahalakat, a szövetségesek partra szálltak és elszaba-



dult a pokol. A nehéztankok kigördültek a szállítókból, és pusztasággá gyalázták az ellenséges föl-

deket. A védelmi tornyokat és lövészokat pillanatok alatt a földre taposták. Miután biztosított a terepet ezen a feltérképezetlen szigeten, a Szövetségnek sikerült valóra válnia titkos tervét: megépítették Einstein csúcstechnológiával felszerelt laboratóriumát, a Chronosperhet. Az építés alatt is végig nekik kedvezett a szerencse, hiszen a nagy erőkkel támadó orosz csapatokat mindvégig sikerült távol tartani a szigettől. A szinte reménytelen vállalkozás elérte a célját, és amikor a gépezetet beüzemelték, célállomásnak nem más, mint az ellenfél szíve lett kijelölve. A Kreml Moszkvában, az ország vezetés főközpontjává.

A hadművelet úgy vonult be a történelembe, mint az első teljes és átfogó akció egy időkapu segítségével. Pillanatok alatt Grizzly-tankok és lézertankok roppogatták Moszkva utcáinak macskaköveit, a levegőből támadó elit katonák rajai szétléttek el az eget, kommandósok és felderítők osztagai vetkét át az uralmat a stratégiai fontos pontokon, mindezt egy két kérdésben: hogy ellátogai a szovjet fővezért, Romanov tábornokot. Mint várható volt, őt ott kuporgott a Kreml épületén belül, szobájának íróasztala alatt. Romanovot Angliába szállították, ahol sikerült kicsikarni tőle a békét, ezzel levágni a fejt

a hatalmas orosz katonai gépezetnek. De az egyszerű amerikai katonai teljes joggal teszi fel a kérdést: 'Hun van a Yuri gyerek?' A brilláns tehetségű örült lángelemek sikerült kicsúsznia a szövetséges haderők közből szoruló vasmarkból. Időben ellett, és miattalt a Romanov elleni csatározások folytat, ő biztosította magának a folytatáshoz szükséges hátteret. Sőt, tervet, hogy megszerze az egész világ feletti uralmat, egészen jó úton haladnak a megvalósulás felé. Úgy tűnik, most kedvre kélheti magát, hiszen nem az ő műfaja volt

#### Red Alert történelem

A múlt évtized derekán a Westwood hatalmasan robbantott a Command & Conquer című valós idejű stratégiáival. A sülüs végleg megvetette lábát a játéktípusok között, és valami olyan ipari mennyiségű C&C-klon árasztotta el az alkotókhoz néhány éven a piacot, hogy azt gondolhatuk, minden fejlesztőcsapatnak szinte kötelessége bemutatnia tudását egy ilyen típusú alkotáson keresztül.

A következő év végén, szerkienszaskienvenhatban az oroszok megépítették az Amerikai Egyesült Államokat. Legalább is ezt sugallta a Times címlapja, amin hatalmas vörös betűkkel kiáltott a világba a következő felirat: Red Alert! Szerencsére a politika rovatban nem találtak az olvasók világháborúra utaló írásokat, a kritikák között viszont annál inkább. A Virgin büszkén jelentette: a C&C-nek új fejezete nyílt ezzel a játékkal. A történetet sokkal személyesebb élményekre alapozták: a NATO és a NOD csatározásai helyett az amerikai (mondjuk inkább, hogy a GDI) és a szovjet hidegháború elleni elmérgesedésére utaló történetet találtak ki. A sztori szerint az időutazás feloldozásával sikerült Hilleri meg világalvilalma tervének megvalósítása előtt kiktatni (ez a diplomácia fogalmazása) a történelem színpadáról. Mivel tudjuk, hogy semmi sem lehet tökéletes, az amók sem gondolhattak (tudhattak? Anál az idővel manipulálni, ott semmi sem biztos), előre, hogy Szálin meg veszélyesebb ellenféllel névli ki magát. A nyolcvanas években Krioban az új világháború: a vörösök hatalmas tömegei Zúdnak a nyugati civilizációra... Mi akkor tudástörök szerint, nem találunk szavakat", és 96 százalékkal dajuk.

'97 májusában megjelenik az első kiegészítő, a Red Alert: Counterstrike. Tizenhat új kitérő, száz multiplayer pálya, vadlú egységek, zenék és egyéb nyálakégek jellemzik. A kitérősek nem fűgnek szervezés órára, bármilyen sorrendben játszhatjuk őket. Megjelenik az épületen belüli misszió, sőt, egy pályán megvalóznak az egységek tulajdonságai is. Hibába az azóta már használatosakat bizonyított egységek (a kutyák, kommandósok, tengereljáró stb...), már csak '98 százalékok zavartunk neki. Szinte napra pontosan fél évvel később lit az újabb adalék, a Red Alert: The Aftermath. Ellenfeleinként kilenc-kilenc új misszió, muzikák, és ami a legfontosabb: igazán jó egységek. Chronotank, Demolition Truck, Tesla Tank, Shock Trooper... Fájó hiány a kiegészítőnk az átvett animációk hiánya, és az időadó engine, úgy tűnik, egyre kevésbé képes a vezető helyén tartani a játékok. Értékelésünk: 85 %. Olyan trónkövetelő jelennek meg a színben, mint az azóta felelősebb meről Dark Reign, és a jelenlétebb Total Annihilation... és miképpen mondjak, ez az időszak még SC: E történet Starcraft előtt...

Red Alert 2 Kétszer vege megjelenik a játék folytatása: Két teljes cédé, a Dűne 2000 motorja, hosszú átvett animációk, rengeteg új egység, vagyis a történet folytatódik. Megpedig egy renegát szovjet vezető kezében túl nagy és túl veszélyes hatalom összpontosult, időutazások, idegen technológiák, és a régi hangulat. A Westwood lit őráni hibát követelt el, ugyanis egy olyan motor dolgozott, ami addigra már nyilvánvalóan megbuktott. Az Age of Empires II, és a Sacrifice korában finoman szólva is „oldschool” játéknak tűnik. Ha valaki megkedveleznék azt, csak nézze meg ugyanannak a fejlesztőcsapatnak fél évvel későbbi játékát, ami a Dűne: Battle of Empires néven vonul múltán a mesterművek közé, de az egy másik történet... Mi azért a régi színdísz emlékeit tiszteltetben tartva a második rész 95 százalékkal jutalmazuk.

másodhagedűst játszani Romanov oldalán...

A felderítők legfrissebb jelentései szerint különös szerkeszték bukkannak fel a világ minden részén Washingtontól Moszkváig. Agymosó gépek ezek, melyek a Föld lakosságát örgőngö csúrhűvé változtatják át, akik így rajongva csatlakoznak az elmebete Yuri egyre növekvő haderejéhez. Szerencsére a szövetségeseknek azért még van néhány

bemutatásra váró technológiái újdonsága, amikkel meglepheti a világ ellen ármánykódó főgonoszt. Az Egyesült Államok élnöke, Mr. Dugan újjára indítja az időúgrás elnevezésű hadműveletet, hogy visszaverje Yuri csapatait. Ehhez nincs is másra szükség, csak néhány újfajta, a kihívásoknak megfelelő katonai eszközre, harcedzett veteránokra, és egy kitűnő katonai vezetőre, mint például Te!











— Grinder: az egyik legkebbebb találmány, egy iszonytató épület, nagyteljesítményű hangszórójával kiáltják a világba Yuri igazságát. A gyenge jellemnek ez el is hiszik, és örömmel lépnek be kapuján, és pedig azon nyomban felis



▲ Hehe, most jól beázik a gonosz fészke...

dolgozza őket, mint nyersanyagforrásokat: mindezt extra pénzt jelent gazdjának. Telepítsük szülőföld városközpontokba...

— Bio Reactor: energiatermelő egység, hiszen az elektromosság mellett minden más energiaforrásra is szükség van Yuri csapataink. Ezek saját gyalogosaitkal felhasználva még több energiát is termelhetnek! Felhasználási módja: az ellenséges gyalogosokat, miután állítottuk őket a mi oldalunkra, tereljük be a gépezetbe, de vigyázz, ha elpusztítják, a foglyok kiszabadulhatnak.

— Psychic Tower: erőteljes védelmi torony, ami komoly gondot okoz a támadóknak, ugyanis az első néhány ellenséges egységet állítja Yuri oldalára, amik ugye, ahogy már megszéllt, már mennek is a feldolgozó üzemekbe.

— Genetic Mutator: ennek az oldalnak a szuperfegyvere. Olcsó és hatásos. Ha felderítettük az ellenséges támaszpontot, és ott jelentős mennyiségű emberanyagot találunk, tüzeljünk vele téve nélkül! Minden gyalogos egység brutális mutánsná torzul, akik egyszerűen összehajtogatják a tankokat és szétverik az épületeket. És a gyengébb egységek, mint például a kutya? Azok egyszerűen elpusztulnak a sugárzásától.

— Virus: egy nőnemű kommandós,

aki mérgezett tükkel lövi meg áldozatait, kik toxikus gázfelhőkbe robbannak, ezek még jó ideig mérgezik a környékre tévedőket. Különösen használható nagyszámú gyalogoshadakkal, hiszen azok egymást mérgezik le a támadás közben. Jó esetben hamar veteránra gyúrija magát.

— Slave Miner: Yuri ércfeldolgozó, kik egy ónjáró bányászgépen haladnak nyersanyagot nyersanyag. Egy feldolgozó ötven szolgálnak ki, ha valamelyik meghal, sietősen pótolódik. Mivel itt az érc rögön lövév alakul erődes jól védeni őket.

— Initiative: háromszor annyiba kerül, mint egy sima gyalogos, de annyival többet is ér nála, hiszen pszichikus erejével egységeket képes áttéríteni. Egyetlen megoldása az igazán feloldásának, ha a létrehozóját elpusztítják, de ha ő jól védett helyen bujkál...

— Floating Disc: vagyis a sci-fi-kből oly jól ismert repülő csészealj. Ha ellenséges erőmű fölé állítjuk, energiája, ha ércfeldolgozó üzem fölé, akkor egyenesen creditet. Könnyű lézérével könnyedén elkergeti a gyalogosokat, a játékosokat pedig az öröltbe...

### Utolsó megjegyzések

Sajnos úgy tűnik, ez a négy oldal kevés a kiegészítő lemez széles körű ismertetéséhez. A felsoroltaknál sokkal több újdonságot rejt még magában a játék, és sajnos el kell tekintelnünk néhány hasznos játéktipp és tanács ismeretlenségétől is. Igaz, hogy a C&C sorozattal nem nagyon találkozhattok a Cinkelt lapok rovatban, de azért a készítőnek



▲ A csapat házidálata

kevés trükköt rejtettek el a játékban, amelyek akár megmérnénk egy másik misét is...

A végjátást és a pályák változatosságát az orosz oldal végjátásasáról szóló boxban megtalálhatjátok, de higgyétek el, a Szövetséggel harcolva is ilyen változatos a játék, hogy akkor a Yuri-oldalt ne is említsem.

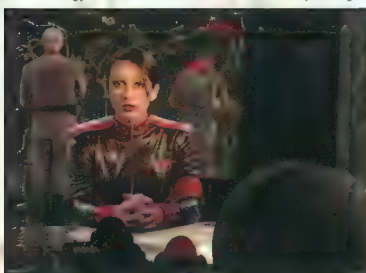
Végezetül úgy érzem, el kell mondanom, hogy milyen összenyomásért. Személy szerint óriási csalódtam még tavaly év végén a Red Alert 2-ben: meglátva az elmaradt grafikát, elment a kedvem tőle, és nem is igazán akaródzott játszani vele. A Yuri's Revenge-et betöltve ugyanaz az érzés kerített a hatalmába, hangosan fiáztam, és kirohantam a szobából. De mivel erős jellem vagyok, mégis leültem végignyomni, és láss csodát! Azt nem mondom, hogy



▲ Walking on the moon

megszerettem, de egyre inkább élvezem a játékot. A pályák olyan változatosak és ötletesek, hogy egy percre sem hagynak pihenni. Talán kevesnek tűnik szóloban a hét-hét küldetés, de mind olyanira különbözik egymástól, és olyan igényesen-mívesen vannak kidolgozva, amilyen ritkaság az RTS-ek világában. Azt ajánlom mindenkinek, szerezz meg ezt a gamét, és játssza végig gyorsan. Most még érdemes. Mielőtt megjelenne a Warcraft III.

Balage



Electronic Arts / Westwood Studios  
 PII 450 (P256), 126 MB RAM (60 MB RAM)

**MINIMÁLIS SZÁMÍTÓGÉP SZÜKSÉGLETEK**  
 CPU: 450 (P256)  
 RAM: 126 MB (60 MB)  
 VIDEO: 128 MB  
 HANG: 16 BIT

✓ ingyenes pályák  
 ✓ sok díveztés  
 ✓ rengeteg új mód

✗ csúnyácska grafika  
 ✗ 1024x768-ban  
 ✗ még látható  
 ✗ megalapozatlan nagy gépígyény

**89**

## SPIDERMAN

!tapadatalpa!

**M**inden idők legkultikusabb képességéhez aligha úszhatta meg az újbóli játékosfiást. A magyar fordításban Bámulatos Pókemberként aposztrofált — noshát — Pókember kalandjait hazánkban is rajongók ezrei kísérik figyelemmel a már jó ideje magyar nyelven is hozzáférhető, tonnányi képességfüzel mélyreható tanulmányozása révén. Az 1963-ban útjára indított öröklet kiagyalojának egy Stan Lee nevű urat nevezhetünk meg, aki az akkor már hozzáférhető kultfigurák — mint a Kriptonról jött, s mindeféle „szpeszobilitív” felruházott Superman — ihlettségére megalkotta aaaa: Peter Parker névre hallgató újságíró. A kérdés adott: hol is lehet hírtértek egy kis gyíkfej újságíró a Magniflikns Superman ellenében, aki, mint az már jó ideje ismeretes: repül, üt, orkántój, falonlalt, mezőgazdasági vonókat s kaminokot hajgál, és különben is — egyszerűen über. Természetesen sehol. Így addóhatott, hogy Stan Lee nem átalott Peter Parker korai életrajzába sorsfordító csavart szóni. Az örökijű Petert, aki 63 óta napjaink egyetlen év öregeidest sem volt hajlandó produkálni, Stan Lee és a Sors szeszélye egy iskolai előadásra sodorja, melynek tárgyául a radioaktivitás tulajdonságainak bemutatása szolgál. Az óvintézkedések mindenesetre nem lehettek túl szigorúak — legalábbis, az előadás szervezősért felelős elemek meglelték azt a „pókok számára tilos a bemenet!” tábla jól látható helyen való feltüntetéséről. Így addóhatott, hogy egy, az előzőekben velélenisző radioaktív sugárzásnak kitett pókka belescip Peter Parker kezéjébe. Bizony, az ilyenmi nem tőjó. Fájdalommal, sőt, a pók által hordozott méréganyag hatékonyságától függően, esetenként halálal is jár. Stan Lee jól tudta: ha a csipés okán megfosztja életétől Peter Parkert, nem történik semmi —



▲ ...jé, de én akkor is... mindjárt beh'gyozok...

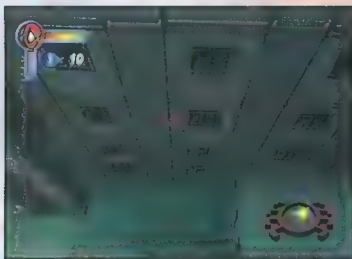
Superman továbbra is lazít domború mellizomzatra, míg Stan Lee szárnyaló fantáziájának egyértelmű bizonyossága elmarad. Így a sugárzásnak kitett pók közvetlenül a csipés után elhalálozást produkál, ám a bekapott dózis hatására különleges képességre tesz szert: csipése révén természetes tulajdonságait a mit sem sejtő Peter Parkerre hagyományozza, aki röviddel a kellemetlenség után észre is veszi: valami nagyon nincs rendben. Még pontosabban: valami nagyon, de nagyon rendben van. Az újságíró fizikai ereje megdöbbentő erőssé vált, érzékszervei kielesestek, az érdekesebb körülményekre a fejében zakatoló energiák figyelmeztetik, ja és mellesleg: ragadni kezd. Mármost, a falhoz. Képes a mennyezeten sasszézni az általa megjelölt időkeret tartamig, napokat tölthet el a falra közvetlen közelségében meditálva — szóval Peter Parker akaratlanul is csodabográrra avasztál. Mit is lehet lenni, ha az emberlának ilyen különleges kegy jut osztályrészéül. A válasz, Stan Lee kitűzött céljának ismeretében — miszerint megalkott egy, a Superman népszerűségével vetekedő

kultúrószt — egyértelmű: Peter Parker a New York-i város-lakók önkéntes védelmére kel, békét teremtvén a nagyváros büntől szennyes körzeteiben. Hiszen a Pók-emberhez hasonlatos, különleges képességekkel megáldott/megvert lények tetemes része nem

átall visszaélni adottságaival, sőt java részük fixa-ideája a világuralomra törés — legtriviálisabb, s legkitűnőbb példa erre a Spiderman-mitosz Dr. Octopus, aki eddiggi 3253672789 sikertelen próbálkozása ellenére is mindig meg van róla győződve, hogy újbóli nekifutása révén aztán frankón átveszi a kontrollt. Szóval, Peter Parker Pókemberrel, míg az ellenlábasaival való kalandos öszecssepásokat bemutató képérgénysorozat csupán a Star Wars, Star Trek öröklethez fogható kultúrális jelenség lesz. Ha ez idő szerint, a gyantúlan elem nem áttal bepótyognia „Spiderman” kifejezést egy internetes keresőbe, így is szabadul a komplett Pókukultusz, de izomból. Képregényeknek kívül akad itt még odon szappanopera, egész estét betöltő mozi, sőt szó van az újgenerációs Spiderman bemutatásáról is. S létezik persze eggeszen kiváló Spiderman rajzfilmsorozat, melynek főcímadalát oly szívesen éneklek Martinnak, ha igazán szépen kéri — ez rendszerint minden alkalommal elő is fordul, ha a HQ közvetlen közelébe tévedek. S lám, a Gray Matter, s az Activision jóvoltából, immár a kor követelményszintjének



▲ WC-hez kell jutnom, WC-hez kell jutnom!



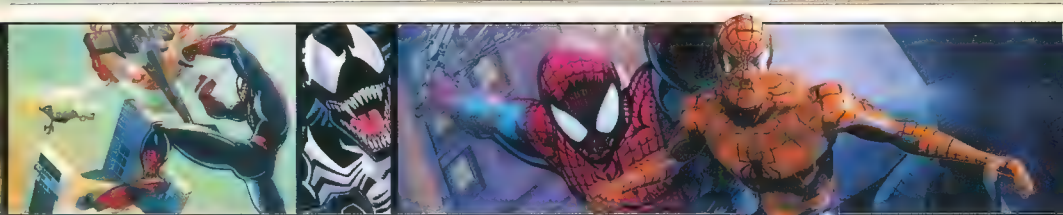
▲ Martin kedvéért: "Hírkámszűsxpájdörmeeeeeeeen!"

jegyében, testközelből tapasztalhatjuk meg a Pókfej kalandjait PC platformon. Nna. Ez má' valami...

## Tartalom

A Spiderman gerincének hat, egymással lazán összekapcsolódó, ám különálló történetekként is felfogható képregényt tekinthetünk. A képregény meghatározás itt persze csak képletes formában érvényes — hiszen ezeknek a sztoriknak mind a Pókfej, mind a játékos teljes 3D-ben lesz részese. A játék már a kezdétkor egyértelmű jeleit adja, hogy egy multiplatform fejlesztés, azaz közel egy időben mutatkozik be mind a konzol, mind a PC piacon. A konzolos beütés elsőként szembeötlő jelei: a Spiderman csak a rövidke fejzetekre bontott cselekményszálak sarkalatos pontjain enged meneni, míg az érdemi játék során teljes mértékben nélkülözi az egr támogatottságát, s így annak használhatóságát is. Erről később bővebben. Adott a kilejezeten kultúrál Trainig üzemmód is, mely során számos egyszéletes kihívás elé állít minket a darab. Ezek: Time Attack: az általunk választott időperódus — mely egy, avagy két perc lehet — alatt





vagyunk hivatottak a lehető legtöbb ellenességet elemezni szenderíteni. Egyszerű, ám nagyszerű mulatság — a rosszfiúk szakadatlan áradatának legyűrése akár csoportos játékhöz is alapot szolgáltat, lévén a Training üzemmód high score listát vezet a jelentkezők eredményességéről. Survival Mode: na, itt már annyian jönnek ránk, hogy célunk a lehető legtöbb ideig állni, helyesebben — kerülni az ellen tövéseit s útjelét. Target Practice: azaz Police Tactical Training, Marvel módra. Némileg izdadságszagú, ráadásul meglehetősen gyengén kivitelezett mód, mely során feltűnő, ellenességek papírmások hálóját történő kilövése, s a szövetség másék megkímélése a cél. Egy darab gonosz masé egyenlő egy pont, egy darab szövetség masé egyenlő egy mínusz pont. Speed Training: hűen a Pókember mítoszhoz, a helyváltoztatásra használatos több módszer itt is egyet jelent a kilőtt hálók segítségével történő, Tarzan alapú ingázással. S lévén, hogy a játék

során kiemelt gyakorisággal leszünk kénytelenek ingázókészgünk igen magas fokának demonstrálására, kiemelten jól jön ez mód. Konkrét feladatunk az időlimit letelte előtt érkezni meg egyik pontból a másikba, amúgy elvárhatóan felhőkarcolóról — felhőkarcolóra. Item Collection, azaz tárgygyűjtögetés. Avagy, elég ügyes vagy-e, hogy a megadott időn belül összeszedd az összes lellelhető tárgyat. A feladat, mint az a móddal kísérletet tevő használó számára hamarosan világossá válhat, itt sem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Szóval feladatunkonként független high score lista, s a gyakorlati lehetőségek változatos arculata kezkesedik a Spiderman életrészés társainak, avagy önmagunk ellenében is hasznosítható voltáról.

### Még több tartalom

Üdvözlendő pont a galéria, melyen keresztül számos laikusoknak s műtörténeke egyaránt érdekes információkhoz juthatunk. A Character

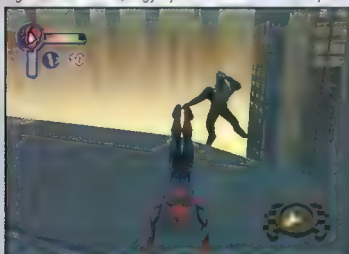
Viewer így a Spiderman mon-dakör szereplőit mutatja be, s leszi ezt a játék előrehaladtával kibővülő kínálat tükében. Min-denki mellé forgatható, zoomolható modellek, biográfia, s bő lére eresztett, előszóban előadott jellem-

zés dukál. Tökjő. A Movie Viewer ponton keresztül sejtethetően a játék videóbajtszásait nézheljük vissza. Bonus: annyiszor, ahányszor nem szégyelljük. Comic Collection: kalandozásaink során 32, a térképeken elszórt képregényre tehetünk szert. En kis naiv, nem állottam magam abban a hibben ringatni, hogy ezeket el is lehet olvasni meg minden... de nem. Ehelyett a már megszerzett darabok ott sorakoznak az ezen ponton keresztül elérhető kollekcióban, noha érzésem szerint biztosra vehető, hogy minden egyes darab összegyűlése esetén azért produkál valamit az anyag. Game Covers: ez a pont gyakorlatilag egyenlő a nullával — a már teljesített képregények borítóját nagyíthatjuk ki, ami meg a legmegatallottabb Pókleknek sem fog túl sok örömet okozni. Ok: a nagyított képek felbontása meglehetősen alacsony. Ám, lehet őket nézni. Hm. Érdekes szolgáztatás. Maradt még a Special pont. Itt többek között a Spiderman által valaha is használt kosztümök egyre csak bővülő választéka-hoz férhetünk hozzá. Így a Póklekjultusz elkötelezett híve valószínűleg itt is maradnak egy darabig. Fontos tudni, hogy a legtöbb kosztüm mellé különleges képességek is dukálnak, míg jóváhagyván az aktuális kiválasztott darabot, következő kalandozásunk alkalmával Peter Parker nem rest magára öltetni azt. Ezen a ponton keresztül újra végigolhatjuk a már előzőleg teljesített fejezeteket, ugyanakkor itt figyel a játék kreditlistája is, megspékelvén a sokat sejtető cheats menüponttal. Lehet mazsolázni, a játék kínálata gazdag képet mutat.

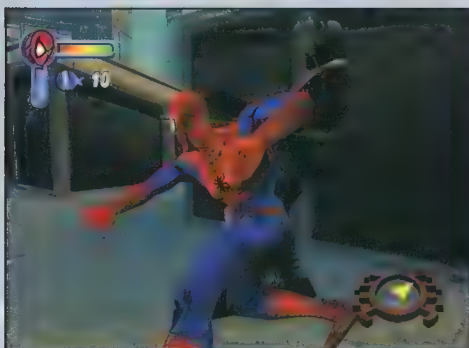
### Irányi-tás

Egérhez szokott, egyetlen gyors mozdulattal kamerát pozícionáló egyedeek: reszkessetek! Már az első pár lépés megtétele után világossá válik, hogy a Spiderman semmiféle párhuzamot nem mutat a jól megszokott, 3<sup>rd</sup> Person alapú PC darabok irányításával. Blade of Darkness-szen, Tomb Raiderekén edződött játékosok 99%-os valószínűséggel nyitnak azzal, hogy leszédülnek az első felhőkarcolóról, majd az elismert szitkokat követően, szépen lassan ráéreznek az irányításra. A Póklek rápönt figyelmen, ám teljesen „pécéidegen” módon reagál kíváncsimainkra, amit csak megfellel a darab kamerakezelése, mely sok esetben, mintha kifejezetten ellenünk dolgozna. Spiderman lérben való, „láb-alapú” navigálásához csupán a kurzorgombokat kell használnunk — így nincs más hátra, mint kitapasztalni a kamera, majd a főszereplő mozgásának szélességeit, hogy aztán a numerikus billentyűzetre koncentráliassuk minden figyelmünket. Nézők csak: 4-es gomb: út. 6-os gomb: rüg. 8-as gomb: hátról. 2-es gomb: ugrik. 7-es gomb: Target Mode, lüsd később. Az egyes pályákon természetesen rengeteg ellenességek érzületű lénnyé botlunk majd, a velük való konfliktusrendezés első számú eszköze pedig mi lehetne más, mint a képregényekben is ábrázolt, ökök els láb alapú hadviselés. Könnyen elsajátítható, látványos fightmodellről beszélhetünk, melynek alapjait a Póklek által kivitelezhető két féle kombó jelenti. Három ütő hatására ütő alapú sorozat, míg három

rúgás hatására, értelemszerűen három rúgásfajta felváltva kombó az eredmény. Opponentek java része egyébránt bármely sorozat teljes benyelését követően hajlamos megfellekűdni, míg a fight közbeni hálóhasználat jelentősen növelheti a lebonyolított brusz



▲ - Jó szemet, tessókám!



▲ Eeeeeez - időadhatott.



▲ Ez egy fight







KORAI  
meglepetés  
ŐSZI

TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.

WWW.TRAVELBOX.HU

# ZAX The Alien Hunter



Skandar Graun sci-fi köntösben

Az alcímben említett név kamaszkorom regényeinek egyik kedvenc figurája. Hősnek bajosan hívhatjuk, példaképnek tekinteni pedig — mondjuk úgy — ciki lenne a Káosz-regények főszereplőjét. Félülős, kopasz, foghíjas, és otromba, testét tetőtől talpig



▲ Megint vadkan lesz ebédre

bűdös szörzet takarja, persze csak ott, ahol nem a legkülönösebb csatákban szerzett sebhegyek csúfítják amúgy sem seimes bőrt. Hogy teljes legyen a fickó fizimiskájáról a képünk, szükséges megemlíteni, hogy felmenői között nem mindenki tartozik az emberek fájába. Az orkok nemes és büszke flainak vére is jócskán csörgedezik ereiben. Harcos és pap, így nem csak izmaival, de istenének hatalmával is törekszik a maga igazának bizonyítására, már ha van olyan ostoba, aki azt kétségbe vonja. Mindezt csak a zért mesélem el, mert a Zax hasonló nevezetű főhőse az első perctől kezdve

ségeit tekintve csupán egy személységgelkel felruházott mesterséges intelligencia.

## Érvevőhely

Hogy Zax hányattatásainak mikéntjeit és hogyanjait megismerjük, egy kicsit vissza kell kanyarodnunk, jóval a születését megelőző időbe.

A caranthian érc és kristály valaha általános és közönséges árucikkeknek számított a nyersanyagpiacon. Mára a legritkább, így a legbecsebbebb és legdrágább anyagokká váltak az egész univerzumban. Bár felfedezésük a véletlen műve volt, ezek az anyagok az egész világot megváltoztatták és mániákus függőkké változtatták. Zax még az iskolapadot koptatta, amikor megismerkedett a mindenki életét megváltoztató felfedezés történetével. Oleus Caranth, az úrbéli kalandor és felfedező egy közeli bolygóra tévedt, ahol megdöbbentő mennyiségű különleges anyagot talált, amiket caranthian ércnek és kristálynak nevezett el. Rájött, hogy a „molekuláris átalakító” nevezetű berendezések ezeket a természetben tisztá állapothoz felkelhető anyagokat könnyen másolták, így szerinti tárgyakká lehet változtatni. Míg az ismert természetű kincsekből a gépezet segítségével csak primitív, kezdetleges eszközöket lehet fabrikálni, az újonnan felfedezettekkel bármít, csak a képeztel szab határt. Felfedezése elképzelhetetlenül gazdagga tette, és az új ásványok használata elérte a mindennapi életben is. Cége és bányatársasága kímélet és gazdaságosság nélkül az egész bolygót kifosztotta, az utolsó molekuláig kitermelte minden értékes anyagot.

A gazdaság recessziója rémisztő méreteket öltött rövid idő alatt, a caranthian anyagok ára elérhetetlen magasságokba szökkent. A cég számos felfedezői küldött szerle szét az úrben, hogy más világokon is



▲ Adok-kapok, ez szép

megkeressék az érceket, de soha nem tért vissza közülük egy sem. A társadalom lassan kiözönaldott, és visszatért a régi kerékvágásba, újra az általános, jól ismert anyagokat használták az átalakítókban.

A caranthian elérhetetlenné vált, és az „aranykor” szimbóluma lett. Zax felöltö, és a fejébe vette, hogy ő lesz az új Oleus Caranth. Életcélja a felfedezés és a meggazdagodás — csakúgy, mint példaképének. Természetesen sokan megpróbálták már, de Zax tudta, hogy ő más. Úgy megismerte a szegénységét, hogy egy életre elege lett belőle. Nem tudta milyen az igazi gazdagság, mégis mániákus megszállottja lett. Keményen és sokat dolgozott, hogy megszerezze saját úrhajóját. Sajnálato módon azt, amire pénze volt, már csak a roncslelepen találhatta meg: egy leselejtezett, kiszuperált öreg bárkát. Toldozott-foldozott, csúfabb, mint gazdája, de ami a lényeg: megszerezhető. Zax minden ludását és pénzt belefektette feljavította a vén bárkát, és Zelon névre keresztelte, ki egy híres színész volt az „aranykorban”, és mint mondják, igencsak szoros kapcsolatban állt Oleus kapitánnyal. Zelon mesterséges intelligenciája és személyiségjelei tökéletesen megfelelnek egy ilyen hajó, és egy ilyen küldetés követelményeinek. Az



▲ Forrósdik a hangulat

MI képes gondolkodni, fejlesztéseket végezni, és némi személységgelgyel is fel van ruházva. Zax igényei szerint az MI természetesen Zelon hangján szólal meg.

Nos, amikor a fedélzeti átalakító végre elkészült, Zax elindult, hogy beteljesítse álmát. Szerinte lenni kell még valahol caranthiannak az univerzumban, ami csak őrá vár.

Tíz év hosszú bolyongás után Zax egy távoli és ismeretlen bolygó közelébe ér, és egy sajnálatos nézeteltérés következtében landolásra kényszerítik. Gyors landolásra, hiszen a hajón egy jókora lyuk tátong, a maradéka pedig lángol. A hosszúra nyúlt bevezető után kezdődjön a játék.

## Díazló-klón!

A nézet izometrikus, vagyis oldalról-felülről tekintünk az eseményekre. Az első, ami mindenképpen figyelemre méltó az a grafika. A textúrák változossága és a színek már-már barokkosan túldíszített módon tobzódnak. Mindez végig jellemző a Zaxra, főleg







az első pályákban, a dzsungelben. Minden izeg-mozog, az ősvények alig láthatóak a rengeteg különféle növényről. Ez néha zavaró is, mert karakterünk néha eltűnik, harc közben ez pedig minden, csak nem előnyös.

A második az irányítás egyszerűsége. A mozgást a kurzor billentyűkell aktiváljuk, fegyvereinket pedig az egér segítségével használhatjuk. Mindez így is túlbonyolított és felesleges, hiszen nyugodtan kiiktathatták volna a klaviatúra teljes használatát. A „I” gomb segítségével egy egyszerű menübe jutunk, ahol információt kapunk aktuális küldetésinkről, vagy visszajátszhatjuk például az elhangzott beszélgetéseket. Érdekesebb az űrhajónk belseje, a roncs, ahová rendszeresen visszajárunk tápolás céljából. Itt három szerkezetet használhatunk: egy analízizőt, ami ismeretlen eredetű tárgyról próbál némi infót kideríteni; a teleport, ami igen dícséretes módon az adott pálya előzőleg használt olyan micsodájához juttat vissza, aminek nem tudom a nevét, de kristályos-kéken fénylik, és

pár másodperc közvetlen kontaktus és némi csillogás után a hajóban találjuk magunkat. A harmadik a bolt, bocsánat a molekula analízizor, ami ből érc és kristály ellenértékében a túléléshez elengedhetetlenül fontos tárgyakat kapunk.

A tárgyaknak négy csoportja van úgyint: fegyverek, pajzsok, energiátörők, és az éssatöbbi. Tehát minél több caranthin gyűjtöttünk össze (és minél több küldetést hajtottunk végre) annál több, érdekesebb, és persze drágább cuccot kapunk cserébe.

Zelon a játék folyamán rendszeresen értesít, ha valamilyen új felleldezést tesz. Ekkor érdemes a lehető leghamarabb visszatérni, és begyűjteni az újdonságot. Ezek legizgalmasabbjai természetesen a fegyverek. A Zax nem kevesebb, mint egy tucat muskétát prezentál, de ha hozzávesszük a különféle kiegészítőket, mint például a táposó aknákat, vagy a Bolygó neve: halál című filmben ábrázolt sikerről bemutatózó mozgásérzékelővel felszerelt automata golyó-

szórót, akkor máris még több ellenpusztító áll rendelkezésünkre. A pajzsok szerepe egyértelmű, az elemek pedig a tárolható energia mennyiségét szabályozzák. A maradék tárgyak a küldetések során találhatók, vagy ránk szóró idegen kultúra vívmányai. A csatározások



▲ Eten csinálnak? Nem is emlékszem.



▲ Mégsem ez a kincseskamra

során a képernyő alsó szegletében láthatjuk a legfontosabb jellemzőket: az aktuális életérőnk, amit, ha csökken, például gyümölcsökkel, vagy az általunk előállított *esséj-csomaggal* tornázhatjuk újra fel. A sárga csík pajzsunk energiáját hivatott jelezni, ha nullára csökken, az életérőnk kezd fogyatkozni, értelemszerűen. Ezt elkerülendő, a legyőzöttektől jogos trófea gyanánt kötelező érvényességgel kell begyűjteni a sárga és kék színű energiagömböket. A kékek — láss csodát! — a fegyver energiáit töltik fel újra.

## Nemzeti hő

Készüljünk fel, hogy a játékban az agymunka nem kap jelentős szerepet (végre valami nekem való @!). Történetünk szerint a kényszeresen landolt Zax megélt hőn áhított kincseit, és serény gyűjtésbe kezd, egyrészt, hogy hajóját újra működőképes állapotba hozza, másrészt, hogy az őt talált ellenséges létfórmák rosszindulatú szándékait megakadályozván fegyvereket kovácsollasson magának Zelon segítségével. Tevékenysége során találkozik a korbókkal, a bolygó őshonos fajával, akik rettenetes elnyomásban szenvednek: kiborgok, robotok és más haszonzőrök — korbó definíció szerint — fémdémonok pusztítják őket. Zaxot a korbók úgyesen manipulálva (kincseket ígérve kisebb küldetésekért) hamarosan kikiáltják megmentővé, és a felszabadítási frontjeles képviselőjévé. A társadalmi disszonanciákra érzékeny főhős hamarosan az első sorban küzd az ellen ellen!

## Csak kikapszolódásként!

A játékmenet borzasztóan egyszerű. Lőni és tápolni, egyszerű feladatokat megoldani. Az unalmat a rendkívül pörgő játékmenet, és a nagyon gyors grafikai motor hivatott ellensúlyozni. Számomra első pillantásra szimpatisztos játék a régi amigás akciójátéko-

kat idézi mind látványvilágával, mind hangulatos elektronikus zenéivel. De sajnos összelettségével és igényességével (telenségével) is. A küldetések egyre hosszabbak lesznek, és a változatosság néha sokat várhat magára. Sokféle legyőzendő rémet igének, de csak párfalet ellenfél bukkán fel a játék nagy részében, az viszont dögvél. Az átvezető animációktól se várjunk sokat, már ha vannak, akkor is csak egy-egy kép, igaz azok szépen kidolgozottak, de ma már elengedhetetlenek az igazán jó hangulat megteremtésénél a videófilmek. A Zaxot csak akkor érdekes betölteni, ha nincs más, vagy már annyira unjuk a Diabólt, hogy a színvonal rovására is valami változatosságra vagyunk.

Utoljára még is csak meg kell említenem, hogy messze járok még a játék végétől, de már két esetben rajtam kívül áló okok miatt kellett újra-tölteni a legutóbbi mentett állásokat. Elsőként nem mentem be időben egy helyre: a nyitott ajtón keresztül lődöztem halomra az állózatokat, s csak után járadtam be kedves invitálásukra. Sajnos a játék már nem érzékeltte, így a következő ajtó csendesen zárva maradt. Újratöltés, kipróbáltam: ha bemegyek, és testközelből ütöm le a nyomorultakat, akkor a mögöttem lévő szépen bezáródik, és csata után kinyílik az, amelyik az előbb nem akart. A második esetben sikerült magamat bezárni egy energiahálóba, mert a kapcsolók egy bizonyos ritmussal használata, és a karakterem szereződően elhelyezkedése miatt megint nem nyílt ki egy kivezető ajtó, aminek pedig kutya kötelessége lett volna egyebéket. Ezek kérem bögök, tervezési hibák — nevezük, amek anajuk, de a játékelmélyen nagyban aláavágják. Megoldás: mentünk gyakan, vagy fogjuk a CD-t és...

Balage



# Jack Orlando

## The Director's Cut

### Remek remeke?

Amerikai találmány, a fogyasztói társadalom vívmánya: ha egyszer bejött valami, miért ne próbáljuk meg újra ugyanazt? A finomabb megoldások, mint a folytatások készítése is bevál, de ha már teljes az ötlethiány a forgatókönyvírók fejében, akkor nyúlunk valami régihez, valami klasszikushoz, ami egy kicsit átalakítva újra felrakható a boltok polcaira. A kilencvenes években elsősorban a mozi világában feltűnt, bízár oldalhajtásokkal is tarkított stílus úgy néz ki, teljes létjogosultságot kapott az amerikai filmparban. Lefogni újra a Pszichót egy kutyautó stábbal — Hitchcock nem csak forog a sírjában, de kis mászik. Nem beszélve a Casablanca kiszínezett változatáról, a Star Wars már megjelent verzióiról, a Blade Runner ígért harmadik, bővített verziójáról, sőt az éppen aktuális Burton-féle Majmok bolygójáról, ami úgy ahogy látványos, de egy igényes sci-fi rajongó külföld kap tőle: na ja, egy kisebb zsák kukoricát azért el lehet császnogni a vetítés alatt — és már be is jött a készítői szándéka. Mi meg nézünk bután, mi volt ez? A felolások meg már régen túl vannak árkon-bokron, és vihogunk pénzzel teli markukba.

Nem mintha a játékparban ismeretlen lenne ez a fogalomkör. A folytatások itt azán minden rekordot megdöntönek, gondoljunk csak az Ultima, vagy a Wizardry eposzokra, de itt legalább a sztori más. Az akció- (stratégia-, sport-) játékok műfaján belül már egyenesen megengedett ugyanazzal elrukkolni a kor követelményeinek megfelelően. A kalandjátékok körében ez már azért ritkább jóvénny, az pedig, hogy az úgyne-

vezett „rendezői változat” alcim mel rukkolanak ki egy játék esetében, egyenesen példátlan. Vagy pófátlan, mindjárt kiderül.

### Színes, hangosbeszélő amerikai krimi

Mi a különbség a Virgin által kiadott kilencvennyolcas változat és a mostani között, a kérdés jogos. Pár mondat erejéig magára öltöm a JoWood reklámszakembereknek (pijárosnak — menedzsmentnyelv) alakját:

— Nos, úgy gondoltuk, hogy mindenképpen érdemes lenne ezt a maga korában nagy népszerűségnek örvendő kalandjátékot megismertetni az új évezred ifjú játékosával. Természetesen megújult grafikával és játszhatósággal. A mostani kiadásért felelős csapat lelkesen, minden elkövetve, bla-bla-bla... — Tekerjük le a volumét, igen érjük már miről van szó, persze, persze.

### Szírgóruan bizalmas

Nem, az előtörténet nem az. Azt mindjárt elmesélem, de a hasonló című filmet most jól megnézem, legyenek türelmesek.

Okés, megnéztém. Orlando hányattaljai a két világháború között játszódnak, a film pedig az ötvenes években, de az alvilág céljai ugyan azok: munkát adni a zsaruknak. Ezerkilencszázharmincháromban véget ér az alkohollitálom. Milliók öröme újra lehet piálni, valószínűleg a jog történelmének egyik legnagyobb baklövése volt ez. Az alvilág mérhetetlen hatalmat kaparintott meg ezekben az években, a hatalm meg érezhető, hiszen a szervezett bűnözés önállósodott. Legnagyobb



▲ Gyere hátra a sötétbe szívem, ott nem lát senki

bevételei forrásuktól, az alkoholtól elestek, de könnyen találtak más: pénzmosás, prostitúció, szerencsejáték és a felütő új divat, a drogok. No de ez már egy másik történet, kanyarodjunk inkább vissza, egészen a litálom feloldása előtti második nap éjszakájáig. A bárók és klubok színe mindegyikében így is lehetett whiskeyt vedelni. Pontosan ezt tette Jack Orlando is, a csempészek ünnepe ellenére, egymás után gurította le az aranybarna felesekét. Hajdánab héli rendszerességgel szerepelt az újságok címlapján, mint a bűnözők réme, az ártatlanok védelmezője, és a bajba esettek megmentője. Nincsen ez már így. A kiöregedett detektív manapság jószírel nem is csinál mást, csak az olcsó pia után kajlat, s részegen tér haza reggelenként.

Az egyik este aztán, a szokásos hazabörtörölés során nem messze otthonától az egyik sikátorban dula-kodás hangjaira tesz figyelmess, sőt, egy lövés is dörög. Egy halottat talál a helyszínen, éppen megvizsgálva,

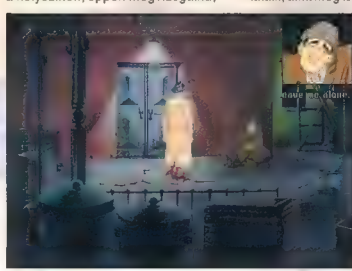
mikor minden elkiesztedik körülötte. Nem az alkoholtól, hanem a mámorba merült é percben, az eszméletvesztés sokkal inkább annak a sétatálcának a számlájára írható, amely nagy sebességgel ütközött torkájának. Mire magához tér, már két rendőrt tart terepszemlét az események fölött, egy hulla és egy alkoholtól bűző lecsúszott figura — természetesen Orlando-t teszik felelőssé a gyilkossággal. Régi hírnevének és kapcsolatainak köszönhetően a rendőrkapitány negyvennyolc órát ad hősünknek, hogy tisztázza magát...

### Broken Sword átírat!

Mit prezentál nekünk a játék? Kérem szépen az egész elejétől a végéig színes ceruzával rajzolt. Ami szép. A mozgások, animációk is teljesen meggyőzőek, mintha egy igazí rajzfilmből peregne előtűnk, le a kalappal az alkotók előtt. Több mint száz karakter, ez sem semmi, és tapasztalataim szerint mindegyiknek vannak saját gondolatok, amit meg is oszthatunk velünk, ha akarjuk. Bár ezek rendszerint nem erkölcsi épülésűnek szolgálnak. Több mint kétszáz kép, négy epizódra osztva, ez is meggyőző, de hozzáteszem tucatával található olyan kép, vagyis képernyő, amin az egadta egy világban semmi érdemleges nem található.



▲ Kire lösz, te stupid?



▲ Jééé, GVZ is felelt szerepet



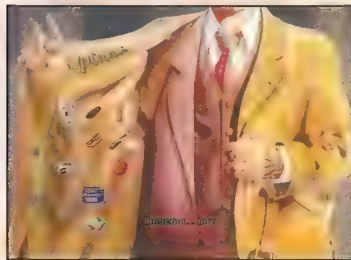


▲ Ez az, megkötözve még nem próbáltam

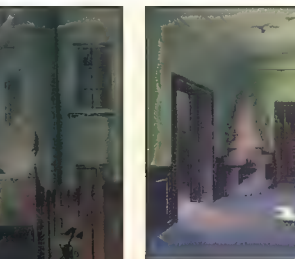
Ha valaki találkozott már a Broken Sworddal, feltűnő hasonlóságokat talál e mű, és a „Csorba bicska” között. Mind grafikában, mind pedig a kezelőfelületet tekintve, például a háromdimenziós egérkurzort nézve. Itt már közeli vagyunk a megoldáshoz: az egyik legsikeresebb kalandjáték külsőségeit másolva alakították át a Jack Orlando, de ez csak az én szerény megjegyzésem, ami nem található a reklám szövegei között.

### Windows-ablak, gyűlölöm!

A játék menürendszerével remélem senkinek nem lesz gondja, mondjuk, nem is sok beállítás lehetőséget találunk fel nekünk, tulajdonképpen semmit. A felbontás hatlegyenverszer négy nyolcvan plusz páncér szín. A játék folyamán a funkcióbillentyű segítségével juthatunk a menübe, de az F1-n keresztül rögtön minden elérhetünk. Itt tárol élénk Orlando tüköztos kabátja alatt rejtőzö világ: hajtökáján az Options, alatta pedig mi szem szájának ingere: félig észli-



▲ Gyere csak, kisfiú, van cukorkám is



▲ Így kell bänni a szemét nincstelenekkel!

nehézségekre öközik, ugyanis tárgyakat csak akkor vehetünk fel, ha pontosan rá mutatunk a kéz ikonnal. Kétpixelés légyipiskoknál ez pedig nem egyszerű munka, de már a finisben vagyunk, hiszen sikerült felledeznü öket! Ez megint örölet, drága időnköt arra kell pazarolni, hogy minden apróságot átvizsgáljunk, mire felledezzünk, teszem azt, egy söiöt sarkon megbüvö üres gyűlősdobozt.

### Kezdeti nehézségek

A játékban két nehézségi fokozatot választhatunk, ha rögtön a betölítés elején kiválasztjuk a könnyű fokozatot, kalandjaink jelentősen leegyszerűsödnek. Az Orlando amügy sem egy hosszú játék, akár egy délután végig lehet rohanni rajta. Nehézséget a lehetetlen történeliszövés és a továbbjutást akadályozandó, józan paraszti ész túlhaladó fejtrörök okozzák. Ki gondolná például, hogy ha már megvan a bokszesztyűnk, nem tudunk verekedni. Nem, ahhoz meg szerezni kell egy partvisz, ó igen, a megoldás már egyszerű, ha egy ló is feltűnik a látatáron!

Nos a gyengébbek kedvéért: a lovon használni kell a seprüt: kitörnek a lóla egy patkót, ami egyébként nem látszik. Ha a megszerzett

vasat keresztet-zük a kesztüvel, pontosabban beledugjuk, már leálhatunk pofozkodni. Ekkora hülyeséget, miféle fegyver ez? Bokszer ez csak azok fantáziájában, aki még nem láttak ilyen ütőeszközt. Hiába a továbbjutás sikerélménye, később a leütött fickó ren-

desen ellátja a bajunkat... Nem baj, Orlando ezek után könnyebb préda után néz: egy romos házban egy lepatant alkoholiasta hájékitalantól pár méter vacak köteleit csak úgy lehet megszerelni, ha agyba-lóbe verjük egy basebal-ütővel. Miféle játék ez? Ilyen kérem, de nem hergelem magamat tovább. Egy szó, mint száz, az Orlando játszhatóságával és erkölcsi mondanivalójával komoly gondok vannak. Felteszem a kérdést: egyáltalán kinek pattant ki az ötlet a fejéből, hogy a játékosoknak (akik lünyomó részt tizenévesek) egy ötvenes években járó, öszülő, alkoholproblémákkal küszködő lepatant detektív ártatlanságát kell bizonyítani. Aki olyan eszközökkel dolgozik (amikor józan), mint a fenti példákban is említettem?

Zárásként: ha valaki három évvel ezelőt már játszott a Jack Orlandoval, az ne igazgassa magát a mostani miatt, aki pedig magát a kalandjáték-mániás, és nem ismeri ezt, csak akkor fogjon hozzá, ha kötelezőnek érzi végignyomni az összes b-kategóriás kalandot. Ha végzett Orlando tisztára mosásával, már töltheti be a Mystery of the Druidsot is. Az is van ekkora élmény©

Balage

JoWood 7200000

PII 333/P2001, 128 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY

JÁTSZATHATÓSÁG

SZÁMÍTÁSI

ZENE-HANG

csupe rajz

hangulat

zene

második kiadás,

de nem?

elkészítve

Készreplő

77

# RED Faction

## Emlék? Á, ez más!

**R**ohan az idő. Ezzel semmi újdonságot nem mondtam. És az is nyilvánvaló, hogy amennyiben egy szoftverfejlesztő cég nyomot akar hagyni maga után — felvéve a kesztyűt az idő legnagyobb fegyverével, a feledéssel szemben —, muszáj egyszer az életben egy nagyot dobnia. És ehhez a mai világban, az eredetiség önmagában kevés. Kell egy jóféle forráskód, művészilátványvilág, vagy éppen a „level design”. Egy szóval (és névelővel): a motor.

Két dolgot tehet a fejlesztő: fog egy már létező technológiát — nekiát finomítani, körvonalazni a saját alkotását —, és annak magja köré építi a majdani játékot, igen bölcsen igyekező integrálni a kor minden előnyös vívmányát. Vagy: előállít egy saját engine-t. Mindkét eshetőség kockázatos. Miért is? Az első esetben — alapul véve egy 18-20 hónapos periódus: mire elkészül a produkció, a felhasználó kódrendszer idejét múltá válhat, és a konkurencia új fejlesztéseivel összehasonlítva a hosszú ideig jeggelt terméket. A második esetben: a fejlesztésen felül bizony hosszú tesztelési fázis is kérésztül kell végződnie az elcsigázott programozó csapatnak. És még így sem biztos, hogy bugirtot, biztonságos játék kerül majdán „köz-kézre”.

Nos, az illinois állambeli Champaign büszkesége, a Volition (a Summoneer és a Freespace megteremtői) bátor fiataljai is ez utóbbit, járatosan új

válásztották. A



beharangozott játéknak (vagy nyugodtan használhatjuk a technológia szót emitt is) kimerősen kiadása is akadt a kaliforniai THQ (Toy Headquarters) — a Fortune Magazin bevalásztotta a világ 100 legdinamikusabban fejlődő cége közé — „személyében”. Kétévfényi erőlködés, fogcsikorgatás eredményeként kifejlesztettek a Geo-Mod nevű motort. Mint a neve is mutatja, geometriamódosításról van szó. A játék bizonyos kitüntetett helyein végtelen számú változtatási eszközölhet a játékos. James Tsai, produkciós menedzser



nem tiltkolt, hogy sokat vár az említett grafikai újdonságtól. A cél egyértelmű: versenye kelni a legújabb játékokkal, azaz a Unreal 2 és a Doom 3 feltételezhetően elképesztő újdonságival. A címszereplő játék egy fajta erődemónstráció, vagy korai referenciát anyag. A motor valós potenciálja által lefedett terület egy szeletekéje. Ha ezen felül sikerül valami pluszt is elérni, ám legyen.

A sztori markáns, és nem csak afféle kerettörténet, hogy legyen mihez kötni az agyatlán mézárást (ettől persze még a gyatlán a mézárás... ). Sőt, a Red Faction határozottan sokat köszönhet ennek a történetnek. A címszereplő, Parker (ejtsd: parkár, anyai agas vadór©) átlagos fiktális ember. Csak egy kis suskát szeretne összekuporgatni, hogy legyen valami konkrétum is a staffingjában a nagyititiumprojekción kívül. Látja a reklámokat a különleges csokról, amibe elég beleszállni, és minden gond megoldódik. Elutazhat hűt a Marsra, és rögtön munkába is áll az Ultor bányavállalatnál. Igen ám, de már a kiképzés során szembesül néhány ténnyel. Nem bányásznak, hanem túrnak. Nem ásványt, hanem vesepine gázt. Nem a Marsra, hanem a Tarsonison. És hogy az egy teljesen más játék...

Na, elég az hozzá, hogy hősünk hall

egyet s mászt már a kezdek kezdetén, ám nem deríti jövedvire a sorsa alakulását illetően. Az Ultor kemény kézzel, börtön szigorral bánk a dolgozókkal, és az örökök kívül még egy rejtélyes kör is, az úrrec — vagy mi — tizedeli a jámbor marsúrókat. Az is



sőt még arra is figyelmeztet, hogy a megfelelő protokollok telepítve vannak-e vagy sem!

### Wanted Dead Or Alive

Parker, az ellenállás utolsó reménye egy szfakalanderben rohángszik. Az úrreci igen ellenálló, de biztos, ám biztos: menet közben további mellvétel elemeket vehetünk fel. A sisakrádióan a Hendrix (hackreléle házbár) és Esos (a keménykező — a többiről nem is beszélve — cyberamazon), a felkelés koordinátorai mind több információval látnak minket, továbbá a történet fonálát. A megilletődött kezdő vájár státuszból fokozatosan eszmélünk rá világmegváltó küldetésünk fontosságára. A villongás kibővített jelző zűrzavar közepén eleinte csak állunk, és próbáljuk helyére tenni a dolgokat (például a ránk rotató ór sokkal jobbat az ő saját fejbe). A bányásztlársak sajna (úgy jó 45 perc múlva megbizonyosodhatunk róla) minden tűzharcban a rövidebbet húzzák. De seba!

Az egész játék bármilyen nagy pályaszérsre osztható. A hánny, az úrállomás, és az Ultor fővároszálás. Gyakortalig nincs is szűkebb (vagy csak igen kevés) átvezető movie-kra, hiszen az egész játékmenet folyamatos. A hatalmas összefüggő környezeti úgy lett „hardverbarát konfigurálva”, hogy gyakran újabb és újabb pályaszélelekké töltődnek be. De mindig vissza lehet fordulni, mert a program lehetővé teszi. Azonban az a pozitív lehetőség — többek között — sajnos kihangsúlyozza a tény, hogy bizony a részletek sokszor nagyon sántítanak. Ha éppen töltés előtt lelovnánk valakit, akkor a töltés után azt várnánk, hogy a tetem továbbra ott lesz. De nem. A hátraarc utáni lötty vízszint megjelöléssel szolgál: a felöltökatona néha a semmiből újrateremtődik!

Két esetben fegyverreinkről megfosztva (csak a hangtompítós feláulomata marad), áhrúban (hivataloknak és tudósok álcázva)

beszéljük, hogy egy lázadás van kitörőben. És lón: amint kilép a zslipből, lóni kezdenek valahonnan és... elkezdődik az év egyik legsodróbb vonalvezetésű FPS játéka.

### Kedvező előjelék

Van egy elméletem. Ahogy a szem a lélek tükrö, úgy a kezelőfelület alapján gyorsan ítéletet lehet mondani a számítógépes (vagy bármilyen platformos) játékokról. Az RF itt mindjárt kitűnik a sokaságból. A szem minden eszközt (driverstől) felismeri, és így rendkívül egyszerű a szájének megfelelő beaktíválás. A menümanőverezés ez szintén érvényes. Funkcionális, izléses, ha nem is megfelelő, de alkalmas kifejezéssel élve: talán létszult is. Egyszerű, szép — Forsakenes utóítottól nem mentes —, hangeffektekkel kísért. Mentés betöltése, újjáték, opciók, multi, extrák, klépés. Az beállítási lehetőségek a hangra (EAX támogatás), videóra, billentyűre vonatkoznak. Az extrák pontban gombnyomásra megtekinthető a Summoneer „kedvcsináló mozija”, egy szimpla tereben (Grasshouse) a Geo-Mod-ot próbálhatjuk. Mindössze rakétavető és munióál áll rendelkezésre. Na meg hatalmas falak.

A multi pedig azonnal detektálja, hogy van-e bármilyen kábeles vagy egyéb (LAN, modem, ISDN...) kapcsolatunk,





gyavunk kénytelenek bemelegszkedni az örököl hemzsegő Ulltor territóriumokra. Ilyesmivel már találkozhattunk nem is egy korábbi shooterben, mindazon által valószínűleg a Thief lehetett az ötletgazda (bár ott kijelzők mutatták a rejtőzködés minőségét). Mivel itt semmilyen indikátora nincs annak, hogy jól vagy rosszul tesszük a lopakodást, teljesen kiszolgáltatottak vagyunk, felkészülve a bármelyik pillanatban bekövetkező lelepleződésre. Ázzal minden esetre érdemes próbálkozni, hogy szigorúan lefelé erőltetjük a pillantásunkat, mert ebben a játékban a beszárgó kémek, ügynökök így „láthatatlanok”. Bár így kicsit (nagyon) nehéz eligazodni a teljesen ismeretlen komplexumokban. Ha még így is (valami csoda folytán) túl korán kiszúrnak, és ölnünk kell, a tetemet el tudjuk rejteni (ellenkező esetben egy arra járó, s kellő idővel a szereztemben. De ha később is visszatérünk egy újabb kellemetlenkedő holttestével, meglegődvé tapasztalhatjuk, hogy az addig beszárgó csendesdiarsak szépen eltűnnek. Zombie-k vagy bugok? Ha a fegyverrel rontunk a civilek közé, azok sikoltozva szétrobbanhatnak, de az aljóljában leguggolnak. Ez utóbbi azonnal végére vényesen blokkolja a szabad átjárást, minek következtében le kell lőni a szerencsétlen pártakt. Ha a fegyver nincs a kézben (egy esetben az szétrobbanást követően ellettem a pisztolyt, mire mintha mi sem történt volna, két orvos arról kezdett értekezni, hogy a szervek még mélyhűtve vannak-e?) az élet visszatér az eredeti kerékvágányba. A dokk melléleg egy jótékony információval hajlandóságot mutatnak a gyógyításra — ha nincs a kezünkben a „vilámló bot”.

Igazából csak két kemény ellenféllel kell számolni, ami nem túl sok. Capek (nem Karel), a vén szarv egyszerűen a

legneveltségesebb ellenzéki karakter, akit valaha „szétlőttem”. Ami a másikat illeti: érdekes trend látszik kibontakozni: talán a Sin volt az első FPS — mondhatni stílusteremtő —, amiben a gonosz intrikus szerepét nőre osztotta a „sors”. Aztán (a

Várakozáson felüli grafikai arzenál, várakozáson aluli kihasználtsággal. A textúrák részletességét csak kihangsúlyozza a bump-mapping, fényeffektek teljes hiánya. A Mars felszín egészen gyenge kivétel, szinte csak arra szolgál, hogy valami kitöltse a hátteret. Nincsenek árnyékok, fényforrások felületek. Sőt, amit a tükrökkel műveltek, az egyszerűen felháborító. A leírhatatlanul otromba, darabos kép láttán, ami visszanézett rám, arra gondoltam: jobb lett volna Max Payne-esen betörni mindegyiket, ne is lássam őket! A karakterek viszont



felsorolás nem teljes természetesen) Project IGI, Undying (itt több „level boss” hölgy is volt), és most az RF. Vajon a kiagyálók, és a célközönség melyik nem képviselő? Persze ez nem baj, én magam is izgatottabban vártam a leszámolás pillanatát Masako örnagy-asszony-elvárásnóval...

### Évünk szemem sír, a másikat kiöltök

Ha nem számítjuk az átlagon felüli interaktívlistát (szinte minden szétlőhető, vagy helyesebb kifejezéssel eltűnőhető), a Geo-Mod grafikai „bizonyítványa” messze alulmúlja a jelen nagygágyúját (Quake3) is! Mert igaz, hogy négy kézfegyver, és a járművek rakétái krátereket hagynak a falban, talajban, de a motor effektív használata csak kiütemezett helyszínen érvényesül. Nem lehet minden zárt ajtó egyszerűen körbélőni, és a lyukon visszaintegrálni. A próbálkozások 95%-ában csak 2D-s heg marad a robbanás nyomán, és ez a kis koromfolt is eltűnik pár másodperc múlva. A program sajnos nem engedélyez a nagyobb mennyiségű gölygőnyom, vagy robbanás „utózmány” eltávolítását. A közelharcban a G-M szerepe szintén minimális, hiszen a nem kell szándékosan repesszettel, vagy száguldozó faldarabokkal.

anyira kidolgozottak, hogy felismerhető a különböző harciségek tagjai, sőt a kezükben tartott fegyverek típusa is. A becsapódásnak megfelelő reakció, és a véreffektsók a legtöbb ellenfeleken kielégítőek, még akkor is, ha nincsenek leszakadó végtagok, vagy szétrobbanó testek. A halálaink ellenben igen gyatra. Bármilyen szögölő éria a halálos lövés a katonáknak, maximum 2-3 pozíciót vesznek fel holttukban.

### ÁlmAink rosszfiú

A beépített okosság, avagy AI egész szórakoztató (bár a Deus Ex még mindig ranglistavezető). Ulltor szögu védelmező fedezékbe húzódnak, összehangoltan támadnak, vetődnek, világmegjósran mozognak. A kihívást még sem a katonák „trükkjei” jelentik. Hanem a már-már irrális nagy számú tölérő. Volt olyan szituáció, ahol 27 gyalogos (lucutányi azonnal ölő fegyverrel), és öt repülő masina pályáztak az írma.

Nem ritkán, mikor körbe nem kenyérről feleltem, azonnal menekülőre fogtunk. „Ne lőjön, fegyvertelen vagyok!” — sikoltották, de amint megcsináltam őket, meg könnyezni kezdtem, máris jött a sorozat... és nem a Miagros. Kellemes adakák a mellékszerelők „beszédes aktivitása”, de egy idő után unalmas minden helyzetben ugyanazt a pár mondatos wav-ot hallgattam. A voice-acting általában nem rossz (Parker unott felolvasását leszámítva), de a saját engine-es átvezetőben a mimika és ajakmozgás kétségbeesetten kiesett a szinkronból.

### A fiúk bányában modoznak

A rövid játékidő, és a szerény grafikai teljesítmény nem képp ellensúlyozza három kedvező lehetőség:

Ad 1: A vbb, v3d, vcm, tbi fájlok felülírásával, manipulálásával (a netrő leltőlhető az új modok) könnyedén módosítható, és élvezetesebbé (személyreszabottá) tehető a játék.

Ad 2: Az RF pályaszerkesztője is jó szórakozást ígér, egyszerű kezelhetőségével egész biztosan sok hívet fog szerezni.

Ad 3: A multi player funkciók szócserése obligát módon — és nyugodtan kijelenthetem UT színvonalon — része az alapjátéknak. 32 játékost tud egyszerre kezelni, 20 deathmatch és 7 CTF pályán (a pályák némelyike kifejezetten közelharcra „termelt”, mások pedig a „mesterlövészes” csapatjátékok támogatói). Mindössze a fegyverek túlságosan is pusztító erejével kell megvédeni. Mert ez bizony egy súlyos frusztrációs forrás lehet eleinte!

### Jobb ma egy flinta, mint holnap egy munkás vasaköl

#### KÖZELHARC KIEGÉSZÍTŐK

Control Baton — Elektronikus hönáljáték. Álmot hozó áramütést mérhetünk, de légyencsapást nem utó.

Riot Shield — A tömegoszlató rendőrök pajza. Áttetsző, és fegyverként is suhintható. UFT — lángjézfél, izé, -szóró — az Ulltor labirintusban módosított változata. Átalakítható inkább hervasztó. Közéle egyetlen lángpuff, ami nem túl izmos felhőzatal. Ált modban Parker fogja a kis tarlályt, lecsavarja és hozzávágya bárméhez. Hát, nem túl bitató.

#### FÉLAUTOMATA

#### MOSOLYFASZTÓK

USP—16 — 48-as (12mm) kaliberű pisztoly, az Ulltor örök szabvány oldalfelegyvere. Félautomata, másodlagosan a hangtompika opcionális. Reméltem érthető voltam.

MK/SG-1 Preciziós Puska - 22-es (5,56mm) nagyszabó golyócskal, nagyon hasznos társ a legnagyobb bajban. Nincs auto üzemmód, nyomkodni kell az egérgombot rendszeren! Éjjeltilt távcsővel kedves ajándék minden alkalomra.

UAS-10 Sörétes Puska — A közelharc izonyatos eszköze. 10-es özősörtét, normál módos 2 hüvelyt



ült egy ravaszakás húzára, „alt” módban másodpercenként 4-et. Csak sajnos igen lassú újratöltési idővel párosodik, ami miatt a gazdájára nem kőnek életbiztosítás sehol a galaxisban.

USG-50 Nyekk Mester + UNVS-8 12X-es távoptika — 50-es kaliberű (12.7mm). Hatos tárrakkal megrendelhető a TV Shop kirendeltségénél. Torzó vagy feje egyre megy. Kár hogy lassú a tárcsere. Messziről nagyon egészségtelen.

### NEHÉZFEGYVEREK

JF60 — HMG/BF Nehéz Géppuska — 99 tölényes hevederekkel normál (gyors és pontatlan) és alternatív (lassabb és pontosabb) módban. 50-es skulókát ereget. Amolyan bele a közepébe, és hadd hulljon a férése. SMG Géppisztoly — Standard 5.56-os lövedékelő 20-as tárat használ, 12mm-esekből 30-as tárból köpi az okosmódot. Üzem módváltás a jobbgombbal. Amilyen kicsi, olyan ártalmas.

UAR-42 Rohampuska — 5.56-os páncéltörő municióval, 42-es tárral. Mindig jó móka a használata. Normál 3-as sorozatú, alternatív full auto üzemmód.

FCA-25 Mágneses Szögbelevő — egylovú csoda. Egy fémmutató líri irritázós sebességgel. A szkópájával átlátni a falon. Egyetlen találat bealkonyítja a napot. Az ellen kezében sajnos a ni napunkatis. Hát-rányos tulajdonság, hogy lassú a tárazás.

### ROBBANTÓ SZERKULÁK

F-1TL Füzös Rakétavető — nincs alt üzemmód, viszont infravörös optikája van és bazi nagyot szól. Előnye, hogy jó nagy, hátránya, hogy használata esetén 80 százalékaiban saját magunkat is kipipálhatja az élők sorából.

UHL-67 alias Big Earl, a rakétavető — elsőldögén 2 másodpercenként nyom egy rakit, másodlagosan kb. 3 másodpercnyi jobbgombnyomás után eleresztéssel hőkerosós „vetőmagot” pumpál a „táptálatba”. Kézi Gránát — normál módban becsapódáskor explodál, alt módban 4 másodperces időzítéssel. Távközlős bomba — fel a falra, el onnan, és bumm. Vagy: bal gombbal hárta dobni a katonelvtársat, aki sikoltva elszalad, és az erősitessel visszatér. De akkor szintén a bal gombbal lesz nagy meglepetés.

### JÁRMŰREMEKEK

ATV terepjáró — kikapcsolódást jelent a hosszú gyalogtúra után. Összeesett az nem. A menekült zsoldosok ugyan is gyorsabban futnak,

mint ahogy ez a tetű vánszorog. Vezetési élmény tehát nyista. Viszont ha aGX240-est választjuk a platón, azzal rendesen megszépíthetjük a kirándulást.

Bányafúrómasinéria — Az első pályák valamelyikének statisztika diszle. Erdemes kipróbálni. Töhonya, haszontalan, de Geo-Modokat krea lá falba. Maga a művellet elég csúnya grafikkal, és nincs is semmi értelme. A jobb gombbal négy nézet közül válogathatunk. Ennyi és nem több.

APC — A páncélos csapatzállító. ULT-80-as hőkövetős rakétavetővel, és ULT-6AG 20mm-es gépágyúval, bőr, klíma alapfelszerelés. Tíz Ultor katonából kilenc ezt ajánlja! Aesir Fighter — a neve meglehetősen, sőt gyűsan ismerős a Max Payneből, aki nem hiszi, lojón utána. Nos, igen. Az AF és a következő bekezdésben bemutatandó gépezet fizikai modellje már adott volt, és így meglehetősen gördülékenyre sikerült. A Volition gárdájának is volt

semmi új, semmi rendkívüli vívmány, minden eszköz ismerős valamilyen lövöldözők öröklétből. És ki tudja, hogy példának okáért a pajzs miert nem kombinálható az elektromos gumibottal? Mert ugye elég képtelennek tűnik, hogy valaki csak a pajzsát lobogtatva szálljon a szembe. Néhány külön ötlet (a rohampuska LED-es tölényszámolójaja, vagy a rakétavető

### Quad Erat Demon-strandum

Mivel tisztában vagyok a ténnyel, hogy az FPS kínálat igen bőséges, és már csaknem mindenről készült



jobb-rosszabb játéki, így igen nehéz előlálni teljesen új koncepcióval. Egy-egy új (azt nem memem állítani, hogy forradalmi) grafikus motor debütálása pedig mindig kényes, meghatározó fordulópontnak számít. A Red Faction nem vizsgázott rosszul.

Áldozatul esett a PS2-PC konverzióknak, vagy pusztán a párhuzamos fejlesztésnek. De még is: hihetetlenül jatszható! (a PC-k billentyű-egér kombinója sokkal kezeesebb irányítást tesz lehetővé, mint a PS2 gémpadja) Összegezve: a Volition alapvetően semmi érdeklészítő újdonsággal nem tudott előrukkolni, a tapasztalt játékos számára csak egy rövid kitérőt jelenthet az RF. Fontos még megemlíteni, hogy a mentések mellett mindig

szerepel a tiszta játékidő, és bizony nálam ez 4 óra 47 perc volt a végső diadalt megelőző pillanatokban!

Quaid működésbe hozta a No'uk nagytékát, a marsi atomreaktort. A tubiniumtömbök a gleccserekbe zuhanva láncreakciót indítottak el. A jég (vízjég, nem szárazjég!) oxigén és hidrogén hasadt. Aztán a jég alatt pihenő hidrazinsav nitrogénje egyesült a víz oxigénjével. A gáz pedig felemelkedve megrekedt a Mars gravitációjában (a mindössze 0.1 földtömegű, alacsony gravitációs erővel bíró planéta, vajon képes lenne erre?) fogságában. A kisre oxigénű levegő robbanásszerűen szétvetelte a gleccsereket jéghegyvonulatot, és aig egy óra leforgása alatt az addig a földhöz képest szárazsós riikább légkör beszűrte, légzése alkalmassá tette. Quaid szeme ekkor már nem gúvadt, sőt vidáman pislogott a —60°C-ban. Na de ez már tényleg egy másik történet.

Ender Wiggan



szerepe a Descent című egykori alapjáték kifejlesztésében, így csoda lett volna, ha nem villantanak kicsit a korai technológia felüljött változatával. Emre repülőgépek könnyen irányítható, gyors és halálos. ULT-AR4 Steeleye Tandem Warhead rakéták és ULT-8CG 30mm-es 8 csövű Gatling ágyúval van felszerelve. Hátrány: nem ritkán beakad a fal kiszögelléseibe, és akkor a szögbelevős katonák, illetve az ellen-séges AF-ek számára szabad prédá válik.

„Merülő Repülő” — ULT-MK1 passzív, és hőkerosós torpedóállásai vannak, így semmi ok aggodalomra. Remek alkalmat nyújt a Mars viz alatti élővilágának tanulmányozására. A legtipikusabb életforma az Ultor „merülő repülő”, és annak kicsinyei, a torpedóebők. A anyai költés megszünése, az elszakadás mindenki számára fájdalmas...

A fegyverhasználat élményszámba megy és itt jön a nagy DE: sajnos

THQ / Volition Inc.

PII 700 (PII400), 128 MB RAM, 64 MB RAM, Q3D

LATYNYI KAPCSOLÓDÁS SZÁMÍTÓGÉP 12.3.2000

✓ bombázó inter-  
-máz  
-pályaszámítás  
-nagy legyverészek

✗ állagossá grafika  
-rövid játékidő

84

www.redfaction.com



# MAGIC & MYTH

The Art of Magic







576



# COMMANDOS 2





ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keressd a  
[www.576.hu](http://www.576.hu)  
weboldalon!

102 KISKUTYA: PUPPIES TO RESCUE	9,999	GUINMAN CHRONICLES	11,999
A NAGY BALHÉ	9,999	HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999
AGE OF SAIL	7,999	HEROES CHRON: WARLORDS OF THE WASTELANDS	6,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999
ALONE IN THE DARK 4	9,999	ICEWIND DALE	6,999
AMERICA	11,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AMERICAN BULL RIDING	1,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	9,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN COLLED	14,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BATTLE ISLE 4	11,999	MAX PAYNE	9,999



BLACK & WHITE	12,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BLAIR WITCH EPISODE 2	11,999	METAL GEAR SOLID	9,999
BLUEWATER HUNTER	0,999	NHL 2002	HÍVJ!
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	0,999	ONI	11,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	OPERATION FLASHPOINT	9,999
CHICKEN RUN	11,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	HÍVJ!	PRINCE OF PERSIA 3D	2,999
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	REDNECK DEER HUNTING	999
COMMANDOS 2	10,999	SACRIFICE	11,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	12,999	SERIOUS SAM	5,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	SETTLERS 4	11,999
DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE	9,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SQUAD LEADER	9,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	HÍVJ!	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
DRIVER (BEST OF)	3,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	7,999
EROTICA ISLAND	9,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	7,999
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	HÍVJ!	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	7,999
ESZÉVESZÉ FT BIRÓDALOM	12,999	STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES	7,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	11,999	THE GRINCH	11,999
FI 2001	HÍVJ!	THEME PARK INC.	11,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	HÍVJ!	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TOMB RAIDER 3	5,999
FLY! II	11,999	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	6,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TOMB RAIDER CHRONICLES	9,999
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



# Mystery of the Druids

Druida? ... az mi az?

**I**dőszámításunk előtt ezer évvel, mágikus potenciáljuk rohamos elapadását látván dönt úgy a Föld utolsó druidarendje: hatalmukatől újszülött lelken keresztül óvják meg a biztos megsemmisüléstől. Titkos tudásról s hatalomról lévén szó, a mágikus energiák átadása szigorúan bizalmas keretek között folyik, az annak megértéséhez szükséges rítus lebonyolítására pedig az utolsó druidák rendfőnöke keresve sem találhatna jobb helyet a Stonehenge ősi, misztikus köveinél. Igazodván a tradicionális fantasy metódushoz, a Föld utolsó druidái is képesek a hatalmukban lévő mágikus energiák koncentrációjára — ezen móddal bonyolított rítus sikeres lebonyolításához pedig minden, a Stonehenge közelében kántáló druida mágikus potenciálja szükséges lenne. Ám a rendfőnök elkövet egy hatalmas hibát: nem számol annak lehetőségével, hogy bizonyos druidáknak eszük ágában sincs a közönsébe dobni a bennük rejlő mágikus potenciált. Maroknyi, bizonytalanságtól terhes testvér sem a rítus pillanatáig, sem annak kritikus pontjain nem lát garanciát arra,



▲ ...és...ha...ha kigyúrom magam - nőnek az esélyeim?

hogy az őt újszülött felelősséggel, s legfőképpen: bölcsességgel kezeli majd a rá hagyományozott tudást. Potenciáljukat így nem hajlandók a rendfőnök parancsa szerint felhasználni. S noha a rítus látszólag zökkenőmentesen, sikeresen zajlik le, a rendfőnök utolsó mágikus szavainak

kántálásakor nem lehet tisztában vele: a szertartás gyakorlatilag befejezetlen maradt.

Az immár titkos tudástól sem mentes újszülöttek bölcs emberekké cseperedtek, jöhetnek a lapangó hatalmat rájuk hagyományozó utolsó druidarendről nincs tudomásuk. Így hangzik a *Mystery of the Druids* kerettörténete, melynek bemutatásában a játék kezdetekor prezentált videó jeleskedik. Ne féljete: tovább lehet lépni.

## Jópár ezer évvel később...

Brent Halligan, a Scotland Yard kötelezően szolgálatot teljesítő detektívet a rendfőnök egy napon kiemelt fontosságú ügyre állítja. Egy közeli erdőben, minden bizonylól különös kegyetlenséggel meggyilkolt ember lenyűzött csontjaira találtak, mely csontok alatt — mint az az érdemi játék megkezdése után nem sokkal kiderül — a fű gyakorlatilag feketébe fordult majd elhalt, míg a csontok elrendezése a látszólagos kuszaság ellenére is ősi, tiltott rítusok jegyeit sejteti. A *Mystery of the Druids* ezen gyilkosság nyomán mutatja be azokat az eseményeket, melyek révén a Brent Halligan megsemmisítő játékos évezredek távlatából akadályozhatja meg az ősi rítus befejezését. Mert, mint az már a játék kezdeti szakaszában is világossá válik, a mindenre elszánt Beavatottak pontosan ezen munkálkodnak — terveik megvalósítása esetén pedig egyetemes sötétség borulhat a vidékre. Hogy miért is jó nekünk, ha kollektíván figyel a *Mystery of the Druids*? Egyrészt, elejét vehetjük az önön tudásukat rettentő módon felhasználó druidaszimpatizánus káros üzeneteinek, másrészt átfogó képet kaphatunk

arról, hogy a német illető-



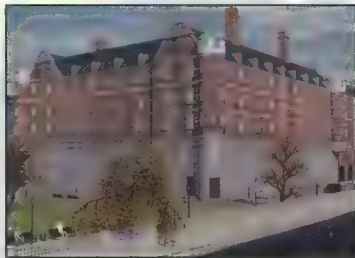
▲ A játék folyamán társakra is szert teszünk.

ségű House of Tales elgondolási szerint, miként is néz ki egy adventure 2001-ben. Tényleg — miként is...?

## A Kézelésről

A 3 CD-n terpeszkedő mű irányítása meglehetősen, mondhatni túlzottan is egyszerű.

A darabbal való interakcióra az egeren kívül csupán az ESC billentyű fogjuk használni, melyen keresztül a program főmenüjéhez férhetünk hozzá. A gondok már ott elkezdődnek, hogy a főszereplő tárgylistáját a lehető leg-szerűcsendesebb módon érhetjük el — a képernyő aljára mozgatott pointer révén. Probléma ez azért, mert a renderelt állóképeken ódon módon, azaz a tér bizonyos pontjaira kikékelve közeledhetünk, míg egyik helyszínről a másikra éppenhogy a képernyő szélein feltűnő „kinyilakat” jóváhagyva juthatunk át. Így zavaróan nagy gyakorisággal fordul elő, hogy a lefelé mutató „kinyil” és az ekkor megjelenő tárgylista összeütözközik. Az sem ritka, hogy jóváhagyás helyett emberünk még valamely nála lévő tárgyat is a kezébe veszi — ekkor következik az intenzív lelohadás. Egy, a birtokunkban lévő tárgyon történő baliklikk hatására ugyanis ismétlődően olyan fokú kényelmetlenséggel kezd annak szorongatásába, hogy csak a játékvilágba való jobbklkk révén



▲ Hmpf. 72 órája várok, de napnyugta - sehol.

szerezhető vissza az alap pointer. Meglehetősen kényelmetlen, irritatív modell, mely alapjaiban rongja a darab játszhatóságot. A tárgyak használata, s így sok puzzle megoldása egyébiránt íti is csak a jól megszokott módon működik: kijelöljük a tárgylistánkból a plasztikzacsi, majd azt a csontokra mozgatva klikk, és hopp — már nálunk is a lenyűzött csontocska, mely ilyen formájában első számú bizonyítékunkként fogható fel arra nézve, hogy itt tényleg bőrlenyűzés esete forgott fent. (Spoiler: a Halligan irodájában található fiókosszekrény minden egyes fiókja kinyitható, noha a trükkös alkotók nem állították azt a képzetet kelteni, hogy csupán a második tartalmához férhetünk hozzá. Csak tessék gondosan pozícionálni a nagylót.) Az inventoryban szereplő tárgyakon értelmezett jobbklkk hatására Halliganunk hajlamos pár soros kommentárt fűzni az illetet darabhoz, míg levehető tárgyakat rendszerint a pointer elváltozása hivatolt szignózni. Bár, jelzem: ren-







geleszer akadtam olyan tárgyakra, mely felett ugyan a pointer elvált, ám Haligán még a legkilar-tóbb bal-s jobbklíkelgetés hatására sem volt hajlandó semmiféle interakció bemutatására. Meggyezendő, hogy a tér bizonyos pontjaira mozgatóván a pointert, az gyakorta ölti fel egy nagytű alakját. Ezeket a területeket lehetőségünk van közelebből is szemügyre venni, feltérképezendő az ott rezidens tárgyak, s egyáltalán: valamely módon hasznosítható körülmények komplett sorát, mintegy.

Mint azt látni fogjuk, a darab során kifejezetten javult a beszélgetések alkalmával választható, létező összes topic lekérdezése. S noha kétség-telen, hogy ezen szabályszerűség csaknem minden adventure-ben képviselteti magát, azért csak nyugtá-zuk kitérő örömmel az interakcióra alkalmas karaktereket szignózó dialógus pointert. Ennek révén minden-kül lehetőségünk van akár többször ki-kérdezés tárgyává tenni, míg áldás-sal módon a mondatépletést sem nélkülözi a darab. ESC.



## A Tematikáról

A Mystery of the Druids kiemelt hangsúlyt fektet a dialógusokra, melyeket üdvözlendő módon nem áttál bőséggel szórni a játékos szá-mára. Kiemelt hangsúlyról beszél-hetünk azért, mert számos esetben az NPC-kkel való beszélgetések kimenetelétől függhet továbbjutá-sunk lehetősége is. Erre nézve a legelső, egyszersmind legalapvetőbb példa a bizonyítékok visszaszállítása a Scotland Yardra. Az itt rezidens laboráns, Chris orra alá dugdosván a Corpus Delicticet, miközben teljes vehem-enciánkkal biztatjuk őt a létező legész-lesebb vizsgálatok elvégzésére, ő nagy nehezen hajlandóságot mutat közölni, hogy az Oxford Múzeum egy neves professzora minden bizonnyal érdekes info-adatokkal láthatna el minket a bizonyítékok kapcsán. S tén: a Scotland Yardot követő távo-zásunkkor már választható is az új helyszín, az Oxford Múzeum. Hja, hogy renovációs munkára hivatkoz-va be van zárva annak ajtaja? Az már egy másik történet. Ezen

lejezet során érdemes érte-kelni a darab alapvető eszméiségéről is, megoldandó puzzle-ok és sztori tekinté-tében egyaránt. Előjáróban annyit, hogy a tér-idő kontinuum önn történő rendezői csa-varokkal is

spékelt darab minden időbe egyik legkeményebb adventure-ének fogható fel. Kalan-dozásaink során elegendő informá-ciót kell szereznünk ahhoz, hogy a későbbiek folyamán az időben visszautazva aka-dályozhassuk meg a szentség-telen rítus előkészületeit. Ehhez sejtethetően széleskörű ismeretekkel kell rendelkezünk a druidák kultú-ráját, szertartásait, alapvető beren-dezkedtségét illetően is. A múlt ólén bonyolódó cselekményszálhoz így természetesen ódon, ősi helyszí-neket felvonultató grafikus megvaló-sítás, s így a jelen jegyében történő játékhöz viszonyítva. Újszerű alapo-pon nyugvó adventure-tapasztalás dukál. Mint az a fent említett körülmények ismeretében sejtethető, a Mystery of the Druids történetét s for-gatókönyvét nem érheti komolyabb szó — s noha azért láttunk már hasonló alapokon nyugvó, „valami-kéles-okkult-szervezet-kavar-a-háttérben” típusú darabokat, lásd Gabriel Knight sorozat — a játék képes a kezdeti szakaszban körvo-nalazott atmoszféra lenntartására, majd kibontakoztatására is. Ami, jő. Ezzel szemben, a Mystery of the Druids-ban ábrázolt fejtörők tele-mes része egyértelműen túlmutat a következtetés gondolkodás révén megoldható feladatok természetén, sőt csokornyit, már-már dühítően illogikus puzzle is helyet kapott a játékban, melyek megoldását követően az alkotók közelebbi rokón-sága bizony heveny csuklásra számíthat. Ebből következően, szerfelett vegyes darab ez — valószínűleg tartom, hogy a kaland-játékosok egy részének idővel ked-vét szegi a teljes szakkolálás, s



más, gyorsabb sikerél-ményt ígérő adventure progra-mot választ nyújtólésének tárgyául. Másfelől viszont a Mystery of the Druids, abszolút „hardcore” mivolta révén unikumnak nevezhető a kor adventure piacán, melynek önértékeléséről végítölása több, mint kihívászerű feladat.

## Az Esztétikáról

Nna, ha valamire, akkor a Mystery of the Druids már a karácsonya alatt üldögélve is rá lehet fogni, hogy vegyesfelvágott. Már, ami a darab grafikus kivitelezését illeti. Nézzük sorban: a renderelt állóképek, noha alapvetően hozzak a kor követel-ményszingt, sőt nem egy esetben találkozhattunk szemel-gyönyörkötött háttérképpel — jó példa a víz ábrázolása, mely itt minden esetben profi munkára vall — a grafika mégis gyakorta mutat nyomokban unalmas, mondhatnók: érdektelen képet. A Mystery of the Druids képi megvalósítása érzé-s szerint szoroz párhuzamot mutat az önmagukat roppant komo-lyan vevő képsékönyvek eszméi-gével, s hogy egy konkrét példával támasszam alá állításomat, álljon itt egy cím: Peti, Ida, és Picur! (Megjegyzés: az eredetileg svéd keltező képsékönyv a csemetékkel rendelkező szülői dolgát hivatott megkönnyíteni, számos szempont s tárgykör szerint.) Féltreértés ne essék: a Mystery of the Druids gra-fikus megvaló-sítása ezzel együtt is abszolút dere-kas munkára vall, ám az általa kép-viselt alapvető karakterjegyeket a kor — meglá-tásom szerint — túlhaladta.

A karakterek kidolgozása csak tovább erősíti a Peti-Ida-Picura képeket: fran-kón, minden szereplő a svéd



▲ Nem, Haligán nem egyenlő Pumukli - ez megint csak a hardveres render.

▲ -Látom, kicsit szélszórót vagy ma...





# A LEGGYORSABB NOTEBOOK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**ZENITH** számítógéphez a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük be. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igénye vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1500MHz
- 256MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya

**169.900 Ft**

- Intel Pentium4 1700MHz
- 512MB SDRAM
- SoundBlaster Live! hangk.

**199.900 Ft**

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**XPLORER** egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 128MB SDRAM
- GeForce2 MX200 32MB
- On-Board AC'97 hangkártya

**109.900 Ft**

- Intel Celeron 1100MHz
- 256MB SDRAM
- GeForce2 MX200 64MB
- SoundBlaster Live! hangk.

**139.900 Ft**



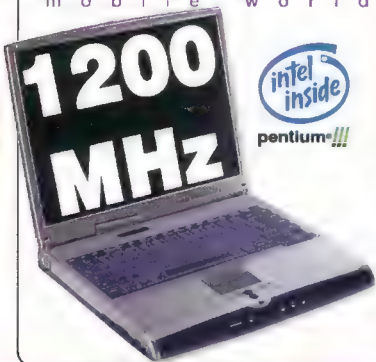
**BASE** számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitással a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS6630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

**79.900 Ft**

BASE

**GERICOM**  
mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024\*768)
- VIA chipset, 256K Cache Pentium III processzorban
- Intel® Pentium® III (Tualatin) processzor, 1200MHz
- 8x sebességre Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON AGP grafikus kártya 32MB DDR RAM
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fox Modem 56K V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mb/s beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereo nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

#### Teljesítmény adatok:

- SiSoft Sandra Standard v2001.5.8.11 teszt program használatával
- CPU Benchmark: 3362 MIPS Dhrystone, 1605 MFLOPS Whetstone
- CPU Multi-Media Benchmark: 6512 it/s Integer, 8088 it/s Floating-Point
- 3D Mark 2000 v1.1 (Default): 3421
- 3D Mark 2001 (Default): 1652

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

**419.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

**449.900 Ft**



SUPERSONIC 2

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat: 9.00-14.00  
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján, 10.00-19.00  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.  
ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert k. helyi tv. ad. Tel: 06-1-440-1134  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel: 06-1-440-1152

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxszám: 06-1-440-11778

**ACOMP**

# TRADE EMPIRES

... méghogy tizenhat sékel?!

A kereskedelem, mint akár létező, akár a fantázia szülte birodalmak gazdaságának legalapvetőbb eleme, rendre ábrázolásra kerül a közelmúlt, s napjaink során keltezett RTS-ekben is. Ám, tudván s látván az új évezred elején publikált RTS darabok főbb irányvonalait — mely szerint az esetek 99%-ában a velünk nyílt szembe-helyezkedést vállaló csoportosulások lehet a legkiméletlenebb módon történő megsemmisítése jelenti áhítozásunk tárgyát — aligha lehet meglepő, hogy a kereskedelem szerencsés esetben ugyan elegáns, ám rendszerint meglehetősen leegyszerűsített, mondhatnók butított formában kerül implementálásra a legyártott klónokban. Ezen szabályszerűség alól kivétel — számomra nem ismeretes. Az idei E3 Eidos csomagját látván megerősödhet bennünk a feltételezés, hogy a patinás kiadó sem véletlenül látott fantáziát a Frog City nevet magának való fejlesztőcsapat elgondolásaiban, akik korábbi munkái között az Imperialism sorozatot is köszönthetjük. A brigád célja ezúttal számos történelmi kor tükrében, a lehető legrészletesebb s legkövetkezetesebb módon modellezni a kereskedelem sajátosságait, valamint rábérzészteni az RTS-addicteket: nem csupán a másik széttrancsrozása révén juthatunk minőség-játékelményhez. Nem, mi? Bizonyícssá...

## Repertoár

A Trade Empires nevű darab előtt — merthogy arról futtatunk eszmét — nem ismeretes sem a tradicionális

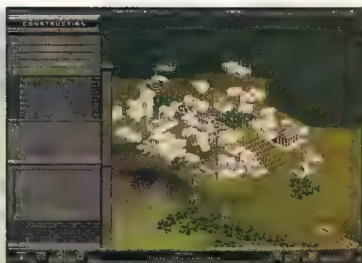
kampány, sem a véletlenszerű misszió fogalma — ehelyett 17, az igényekhez hűen más-más történelmi kor mezején modellezett scenariót kínál a használatnak, melyek egyenként is több napos, sőt az összetettebb darabok esetén több hetes játékot biztosítanak.

Mielőtt feltérképeznénk a játék alapvető tematikáját, feltérképezzük a játék még ennél is alapvetőbb tematikáját. A Trade Empires, lévén alapkiadás szerint a kereskedelem örömeit s árnyoldalait szimulálja, az opciók között felkínálja a teljesen „zavartalan”, pontosabban: ellenséges elemektől abszolút mentes játék lehetőségét is. S noha marknyi scenario során már default beállítások mellett sem kell opponensekkel számolnunk, sejtethet a játék egy jóval kiélezettebb, kihívászerű arcát is ismeri meg az a játékos, aki az alapok, s jópár szólo scenario teljesítése után beleveti magát az AI ellenében történő partykba is. Szemléltetés végett: a Trade Empires esszenciális scenariói hét-nyolc (!) szimulán térképen bonyolódnak, melyek felvevőközösségének — értsd: lakosságának — profitát alakításán akár négy ellenséges kereskedőklán szorgoskodik egyazon időben. S hogy miéle tényezők, szükségsszerűségek is szavatolják áhítoit monopóliumunk rózsaszín ábrándjának majdani koherens, megíngathatatlant voltát — lássuk!

## Tematika

Kezdetben vala a mezítelen vidék, melyet csupán maroknyi dóhány, illetve köleslőhely látszik vizgatalni. Ennyi azonban pontosan elég a

kereskedelem megalapozásához. Először a megszőkötő, a Trade Empires nem enged teret a populáció közvetlen manipulálására, sőt a lakosságot alkotó egyének konkrét megjelenítésétől sem állal eltekinteni. Ám a kereskedelem első számú kelléke mégiscsak az individuum kell legyen, akit aztán felvásárlásra bírhatunk forgalmazott portékáink sokasága közül. S noha látszólag kihalt a vidék, az emberi természet egyik általános sajátosságát kihasználva — beszélék itt a bőséget s jöletet ígér régiókban való létezés iránt érzett lelkesedési kvóciensről — sanszunk lehet előcsalogatni a gyermekeket. Profitot termelő kereskedelemhez javakat ontó, s javakat követelő településekre lesz szükségünk, mely javak előállítására illetve felvásárlására egyaránt a települések populációt fogjuk hasznosítani. Hogy megismerhessük a Trade Empires gyakorlati kezelését, illetve átfogó képet kaphassunk a darab metódusait illető alapvető ügymenetről, példával jöjvök: adott egy jóképűnek aligha nevezhető, ám kedvünkre való köleslőhely. A Construction ikonon keresztül lapokolunk egy Plactér — Markets — típusú létesítményt úgy, hogy annak vonzáskörzete fedje a köleslőhely egész területét —



ez a kezdetekkor Trading Post névre hallgat. Megjegyzés: a játék előrehaladtával, történelmi hitelességgől sem mentes időben s pontokon válnak hozzáférhetővé újabb s újabb technológiák, melyeket csengő aranytalérokért vásárolhatunk meg a Beavatottaktól. S noha ezen megoldásnál hitelesebbet továbbra sem sikerült kiagyalnia a játékipar jelenkori prominens személyiségeinek, azért csakhamar rábérzünk az így módon akkumulálható tudás nélkülözhetetlen, egyszersmind üdvözlendő voltára. Így idővel, sőt kései történelmi skála tükrében már alaplól is számos, az aktuális technológia lehetőségeinek jegyében értelmezhető létesítmény lértető hozzá minden létesítmény csoport, s így Plactér csoport tekintetében is.

Szóval ott tartottunk, hogy lepakol piac köles mellé. A létesítmény elkészültekor automatikusan megindul a kölestermelés, minek eredményeképpen hamarost szállíthatunk a megrögzött köles-ranjongó rezidensek bevándorlására. Már ezen ponton



▲ Trade Empires Screenshot



▲ ...s mééeg egy...!





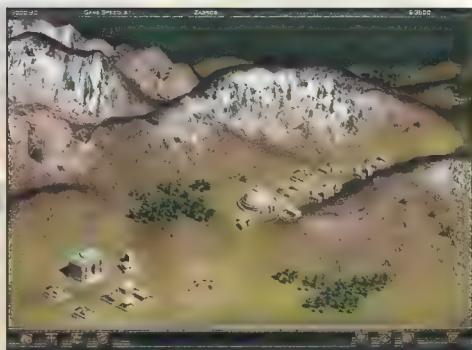
▲ „Zöldül máár a kukoricszűdár...”

körvonalazódni látszik a Trade Empires egyik legfőbb gócpontjaival egyet jelentő települések populációját a települések hozzáférhető javak révén manipuláljuk. Hogy érthetőbb legyen: minél több a fajtájú árucikk elérhető hozzá bizonyos településen, annál nagyobb populációra számíthatunk. Egyébiránt a darab nem állt számszerű restríkciónhoz kötött lakosságunk növelését, minek értelmében csupán akkor bírhatók emigrációra a rezidensek, ha képesek vagyunk a régióban aktuálisan fellelhető, létező összes élelmészre használt alapanyag, illetve legalább egy, avagy több — opcionálisan választható — egyéb javak biztosítására is. Miért is jó nekünk, ha nő a populáció? Nos, nem minden esetben jó. Itt kezd bontakozásba a Trade Empires — a készülő bevallása szerint is csupán koncepció — Felvőhely, Ellátóhely tematikája. Jelentősebb populáció értelemszerűen jelentősebb mértékben fogyaszt. Így, ha képesek

vagyunk a számukra kedves javak biztosítására, úgy jelentősebb számuknak köszönhetően jelentősebb profit útjra markunkat. A tömeges felvásárlás ígértét hirdető, populációtól duzzadó települések lesznek tehát a Felvőhelyek, míg az Ellátóhelyek képeben azokat a góccokat köszöntejük, melyek természeti adottságaik folytán képesek biztosítani mindazon javakat, melyekre a Felvőhelyi lakossága minden körülmények között igényt tart. Csak hogy ilyenek nem léteznek — jó, mi? Hogy hol, miért, s mire is van szükség, hamarosan behatóbb elemzés tárgyává tesszük, ám élelmészebbek akár már most megsejthetik a válaszokat. Előjáróban ennyit: míg magas a kereslet, magas a vételár, ám a követelt javak leszállíthatóságaival egyenes arányban mind a kereslet mértéke, s így értelemszerűen a vételáris csökken. Vissza még az Ellátóhelyekhez: noha a bizonyos Felvőhelyekkel alapvető kereskedelmi kapcsolatban álló Ellátóhelyek adott stratégia tükrében akár végleges jelleggel is



alkalmasak lehetnek kezdeti profiljuk ellátására, a rutinos profitcézár azért folytonosan mérlegeli az Ellátóhelyet illető populáció kibővítésének esetleges üdvözlendő voltát. Ez már a darab sava-borsa, minek révén behálózható az Ellátó/



▲ A Léthatalan Monostor

Felvőhely megnevezések koncepciójának volt — hiszen csupán abban az esetben vagyunk méltók a „Főpenge” titulusra, ha képesek vagyunk olyan góccokat létesíteni, melyek tömeges felvásárlásra s tömeges termelésre egyaránt szavatoltak. Főrtésztdü?

## Route Kultúra

Az árucikknek megvan az a rossz szokása, hogy még véletlenül sem óhajtanak A pontból B-be telepőrlődni, sőt, az ónerőből történő helyváltoztatás jeles művészetét is száműzeltek az általuk gyakorta üzött foglalatosságok napirendjéről. Megoldás: az árucikkeket szállítmányozni fogjuk, meghozzá kereskedő utak megtervezésével, megalkotásával, s természetesen menedzselésével. Hozzávalók: 1. legalább két, egymástól jelentősebb távolságra eső Plactér típusú létesítmény — 2. legalább egy kereskedő, akit aztán a kereskedőnek használatára buzdítunk. Mindenek előtt vásároljunk egy kereskedőt — róluk tudni kell, hogy vételáruk folyamatosan növekszik — azaz tizedik kereskedőnként az első többszöröséért fogjuk kikérni a főhadiszállásról — ugyanakkor mindegyikük mellé tartozik már a kezdetektől is bizonyos különleges adottság. Ezek egészen ötletes kis javadalmak képeiben jelentkeznek, például: High Reputation: a kereskedő messi földön járhat és elismertségnek örvend, így aratást/ előállítását követően garantáltan ő kapja az első adagot az általa óhajtott árucikkekből. Animal Husbandry: az állatokra támaszkodó szállítmányozás dieme jelentősen gyorsabb.

A Trade Empires tucatnyi ilyen javadalmat ismer, s áldásos módon új kereskedő vásárlásakor több alternatívát is kínál a nekünk tetsző javadalom, s az ahhoz társított kereskedő megválasztásáról illetően. Bonusz: sikeres szerepeltetés esetén a kereskedő kelő tapasztalatot nyer ahhoz, hogy újabb, szintén általunk választott javadalom emelhesse munkaszínvonalát. Emberünk tehát már van, ám kereskedőit — nincs. Az alábbiak során megtervezünk egy egyszerűbb kereskedőutat, mely elkészülte után már nem okozhat gondot az akár három, négy — avagy még több — állomást érintő körutak elkészítése sem. Vegyük hát alapul két szomszédos települést, melyek egyikén rzs, a másikon az elmaradhatatlan köles termesztése folyik. Lévn, hogy egyikük sincs birtokában a másik portékájának, rövid időn belül mindkét fél részéről megnő a kereslet a szomszéd település javai iránt. Kik a Routes ikonra, melyen keresztül hamarosan gyakorlati síkon is megvalósíthatjuk első kereskedőutunkat. Először deklaráljuk az induló pozíciót, mely esetünkben a kölestermesztésben jeleskedő települést jelenti, majd a panel alján látható, miniatűrített piackínálatból az üres slotokba pakoljuk a már hasznosítható nyersanyagot. Eztán következik a célállomás meghatározása — add meg a #2 — mely gyantán a rizstermesztő települést jelöljük meg, míg az itt elérhető üres slotokba sejtethetően rzs fogunk pakolni. Nincs más hátra, mint nevet adni a kereskedőútnak, majd elmenteni választásainkat. A kereskedőpanel Orders pontján keresztül elérhető



▲ Eső előtt

Route Repertory ablak segédelmével már ki is jelölhetjük emberünk számára az útvonalat, hogy aztán a Embark on Route ikonra kattintva, dél villőzünk belekezdhesen pályafutása első fordulójába. Útvonalaink jellemzőit, úgy mint állomásait, illetve az azokon felvásárolt, eladott árucikkek mibenlétét természetesen folytonos finomhangolás alatt tartjuk majd a piac igényeinek oltárán, sőt az idő előrehaladtával vitális fejlesztéseket eszközölünk azokon. Így a kezdeti földutakat a lényegesen gyorsabb haladást lehetővé tevő, kikövezett utakkal helyettesítjük majd, míg a még gyorsabb haladás, rugalmasabb berakodás érdekében karavánközpontokat létesítünk a becsatlakozó utak mellett — ezek azok a technológiai fejlettségéből eredeztethető megoldások, melyeket a Trade Empires bősséggel a következetességgel kínál felhasználásra, ugyanakkor a darab apródkos kidolgozottságát s összetettségét is egyértelműsítik.



## Kereslet, Kínálat

Egy már piaci jelenléttel áldott/vert településre, avagy a még érinetlen településekre szignózó, független dwellingekre kattintva is képet kapunk az általuk kívánt árucikkekről. S noha gyakorlatilag minden civil létesítmény igényeiről átfogó tájékoztatást nyújt a játék, a piactereken keresztül a legárbóbb részletek jegyében vizslathatjuk választott településünk kereskedelmi véramát. Az árucikkek megnevezése mellett két, avagy narancssárga nyílakat vél látni a szemlélő. Ez nem is véletlen: a nyílak ugyanis ott vannak! Kék, jobbra mutató nyíl jelzi, amennyiben az adott település igényt tart az aktuális árucikkre, míg a narancsszínben pompázó balra nyíl a település által eladásra kínált javakat szignózza. A panel jobb felét domináló progress bárok tájékoztatást adnak a kereslet/kínálat növekedésének, avagy hanyatlásának üteméről, míg a Base Price/Current Price mutatók egymáshoz való viszonyulása sejtethetlen alapvetően befolyásolja a település



▲ Eső után

populációjának érzelmvilágítás. Így az alapárnál kisebb vételár esetén emigránsokra, míg az alapárnál nagyobb vételárükre a populáció hanyatlására, további dicséletlen ténykedés esetén pedig piacvesztésre számíthatunk. S hogy hogyan is csinálunk profitot piacvesztésből? Sehogy.

## Maradék

Az izometrikus RTS-ek tábora kétségtelenül újszerű, karakteres darabbal bővült a Trade Empires révén. A játék komplexitása túlmutat ezen ismertelt keretein, így a téma iránt érdeklődést mutató használók számára lemerék felfedezni való maradt még. Kellemetlenség tekintetében épügy említhető az anyag nyomokban kénytelen irányítása, akár az ennél is nagyobb problémát jelentő történelmi következtetlenség: a Trade Empires soha nem látott életszerűségeit hősökön pontosságot igénybe csábít minket a vele való foglalatossághoz, ám pont ezen területeken produkál kagacoltat megoldásokat. Még hogy a 18. század Angliájában szamarakon közlekedő kereskedőcázárok keresztek a tessék-lássék alapon implementált vasúthálózatok útjait. Értelhetlen, mondhatnók felfoghatatlan

körülmény a multiplayer lehetőségeinek teljes körű mellőzése. Hogy erre az Eldos miképpen is mondható áment, nem akardók a fejlembe férni — ám ha pár hónap múlva egy Trade Empires — Multiplayer Edition nevű anyag futna be a szerkesztésébe, úgy már most csókoltatom a leleményes marketing politikuskok. Zene: millióként egy nyolc-kilenc másodperces „interlűde” megkomponálására telet a notákért felelős elem erejéből, ami a kor által elvárt színvonalhoz képest nem csak, hogy nem sok, de kevés. S noha a darab szisztémája újszerű, elegáns megoldásokra támaszkodik, alapvetően nem mutat túl a közelmúlt során keltezett Kohan sajátosságain. Félreértés ne essék: a Kohan is, a Trade Empires is kitűnő játék, ám míg előbbi nyíltan vallotta, hogy „csak” egy új generációs, taktikai harci játék, addig a Trade Empires a hallatlan életszerűség s történelmi hitelesség igéjét hirdelve csillogtatja bájjait az ideál E3-on. Ezen belgért formában komolyan vennia Trade Empires nem lehet, ám mint az új generációs RTS-ek egy következő képviselője, derekasan teljesít.

by GYZ





# VIDEONET KFT

## AZ ELSŐ MAGYAR TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.  
információ: 348-0335; 348-0336

### NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapestén			Országos beváltóhelyek		
II.	Varázs Garázs	Törökveszti út 3.b	Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video
	VideoMánia	Rózsakert üzletközpont	Video premier	Kassai tér 10.	Tatabánya
III.	Miami Vice	Himző u. 2.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Tatabánya
	Fókusz téka	Husztli út 17.	M&P	Fogarasi út 62b.	Kecskemét
	Oscar	Madzsar J. u. 5.	XV.	Fő u. 25.	Well video
	Oscar	Váradi u. 19.	Éva Boltja	Csőmőri út 90.	Well video
IV.	Elektromobil	Pálya u. 19a.	Fókusz téka	Vasutas telep u. 5.	Jászvásár
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.	Film-Hit	Pestli út 60.	Gigant video
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.	XVII.	Pesti út 152.	Gigant video
V.	Odeon	Kossuth u. 18.	Miami Vice	Flamingó u. 19.	Gigant video
	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.	Törpi Videotéka	Pásztor video	Sopron
	VideoMánia	Andrássy u. 33.	Jupiter	Pilisvörösvár	Sopron
VI.	Fantázia	Erzsébeti krt. 56.	Ász Videotéka	Pilisvörösvár	Szombathely
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.	XVIII.	SzHalombatta	Szombathely
	Shines video	Thököly u. 7.	Video Net téka	Téka	Szombathely
	Shines video	Dohány u. 46.	Lako-tel	Téka	Szombathely
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.	XIX.	Bajcsy Zs. U. 1a.	Szombathely
	Odeon	Corvin köz 1.	Ha-Na	Szabó E. 32.	Szombathely
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.	Prince téka	Zengő u. 16.	Szombathely
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.	XXI.	Rákóczi F. út 87.	Szombathely
XI.	Multimix	Bocskai út 23.	Jámin 99.	Leányka u. 3.	Szombathely
XII.	Primateka	Jakubinusok tere 4b.	XXII.		Szombathely
	Multimix	Léka tér			Szombathely
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.			Szombathely
	Video premier	Párkány u. 23.			Szombathely
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.			Szombathely
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.			Szombathely
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.			Szombathely
	Well video	Róna u. 143.			Szombathely
	Well video	Erzsébet királyné 75b.			Szombathely
	Sam's Dad	Páskomitget 10.			Szombathely

#### A játék kérdései:

1. Sikeres-e az első ördögüzési kísérlet?
2. Mikor következik be az első átváltozás?
3. Mondjon két ismert filmet Winona Ryder főszereplésével?

A megfejtéseket nyílt levelezőlistán kérjük az 576 KByte szerkesztőségbe eljuttatni, pontos névvel, címmel ellátva!

Beküldési határidő: 2001. november 1.



# F/A-18H HORNET

## PRECISION STRIKE FIGHTER

### Tíz Tonna kontra Terror

**F**A-18 Hornet. Az Egyesült Államok első, kifejezetten földi csapásmérésre, illetve középtávú légiharcra specializált vadászgépe. Kiemelkedő hatékonyága légi kötelek vezetésére, biztosítására egyaránt alkalmassá teszi, míg az eddigi hadműveletek során szerzett tapasztalatok azt mutatják, az F-18-as konstrukció példátlan fokú túlélési szavatossággal rendelkezik. A modell minden addigi katonai rekordot megdöntve teljesít, ellenséges vadászok s földi célpontok tucatjait semmisítve meg a Sivatagi Vihar művelet során — míg túlélési szavatosságukat jól példázza, hogy egy több föld-levegő rakéta által sújtott Hornet még a becsapódásokat követően is képes volt hazarepülni, majd a javítások elvégzése után, már a találatokat követő első napon térni vissza a hadszíntérre. A típust, flexibilitása végett katonai körökben a „Multi-Mission Attack-Fighter Aircraft”, azaz katonailag többfunkciós, csapásmérő-harci vadász meghatározással jellemzik, mely tulajdonságok az Egyesült Államok légierijének egyik leghatékonyabb darabjává teszik az F/A-18 Lódarazsat.

#### Láttalak én már! 98-ban!

S hogy még pontosabbak legyünk — már '97 vége felé is találkoztunk egy F/A 18 Hornet szimuláció művel, melynek fejlesztett változata a 98-as év elején mutatkozott be, F/A 18 Hornet Korea címmel. Kérdés, hogyan gondolhatták a program alkotói, hogy ily rövid időn belül kétszer is elszűt ugyanazt a darabot, legyen szó akár egy továbbfejlesztett verzióról is a második kiadás révén. A válasz az

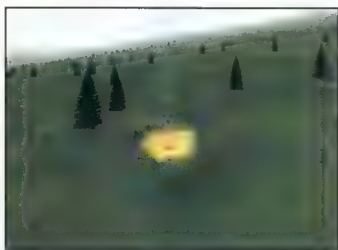
akkortájt származó kapó 3D gyorsítás lehetőségeiben keresendő, mely az idő tájt még a 3DFx névvel fémjelzett Voodoo típusú kártyákkal jelentett egyet. Az F/A 18 Hornet Korea az első között használta ki a gyorsítót, téve szeri olyan grafikus megjelenítésre, mely az alig pár hónapja kezelt előd tükreben is forradalminak, s így eladhatónak bizonyult a kor szimulátorpiacán. Egy kedves cimborám éppen a közelmúlt során ruházott be az F/A 18 Hornet Korea pedigres változatára, sőt van neki még dzsojszikkje is, így nemrégiben, harmadszori nekifutásra sikerrel pakoltam

le egy F/A 18-as az anyahagyó ölére. Mindezt azért mondom el, mert most, 2001 utolsó negyedében új kiadást él meg az F/A 18-as — egy új kiadást, melynek hasonlósága a 98 elején prezentált verzióhoz, mondjuk úgy: némileg észrevehető.

#### A Még Újabb Verzió

Az F/A 18 Hornet jelenkori változata esztétikum szintjén nem sokat dob a közönsé — meg kell elégednünk az immár választható 1024-szeres felbontás, valamint a nyomokban bekészített grafikus részletesség bekérésének lehetőségével. S noha a látvány színvonalában ebben a formában még ma is „kimagaráz” egy szimulátor, azért azzal a grafikus motorral éltetni egy új generációs darabot, mely lassan harmadik évet

tapossa, s nélkülözzi az érdemi fejlesztéseket — hűzások nem túl szép. Azon jellemzők egy része, ami miatt a program feltétlenül elismerést érdemel, már az eredeti verzióban is hozzáférhető volt: tonnányi scenario szerű küldetés, beépített, ráadásul kiűnően használható mission editor biztosítja a mű meg-



▲ Ezen a screenshoton belafizított rep.vezetés kultúrára.



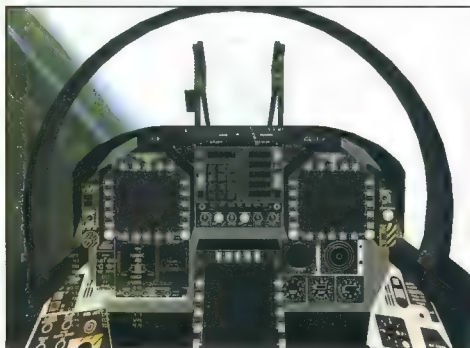
▲ Ezen a screenshoton belafizított rep.vezetés kultúrára.

be lehetett volna már digitálizálni, lá Fy! II. Ugyancsak jó példa a menüként felfogható eligazító szoba újbóli szerepeltetése, melyet — ha emlékeim nem csalnak — tők változatlan formában implementáltak az új darabban is. Cockpit-klavi grafika tekintetében egyébiránt továbbra is átlátszó spártaidás s nivón alul diágn jellemzi az F/A18 prezentációját.

#### Akkor sincs vele semmi baj

Ezúttal nem végződik sem próba-felállást, s a „melyik-billentyű-mit-csinál” tárggykör boncolgatásától sem átalunk eltekinteni, több okból is. Napjaink szimulátorai egyrészt olyan mértékű összetettségűek rendelkeznek, hogy annak feltérképezése s a teljes körű ismeretek elsajátítására csupán a téma iránt komolyan érdeklődők fognak készletet érezni — s a többiek felkészültségét csak viszonylag kis mértékben növelhetné azon információ, miszerint: a G billentyű megnyomásánál hatására ki-s behúzhatóak a kerekék”, teszik érteni. Másik ok, amiért eltekintünk az efféle jellegű fejtegetéstől, az új F/A 18 Training menüpontja, mely háromszoros hurrát, s minden elismerést megérdemel. Tucatnyi létezőkben temérdek újabb menüpont foglalkozik az F/A 18 sajátosságai, az alapoktól át egészen a legfináltabb légi manőverek tárgyalásáig. Igen, igen: már az eredeti darabok sem nélkülözték az ezen lehetőséghez hasonlatos szolgáltatásokat, ám ami itt folyik, az még futó évünk vége felé is minőség, sőt, szájtátra sar-

unhatatlan voltát, míg a darab gyakorlati értékel — a doflight, a földi célpontok ellen való fellépés szimulálása — kiforrottabb s megkapóbb képet mutatnak, mint valaha. Gépünk viselkedésének rendszerfolyamatát ezúttal részletesebb formában tolmácsolják felénk az alkotók, így a művel töltött idő során fokozatosan válik világossá, hogy az új darab csupán első látásra tűnik leközásnak, valójában létjogosult elem a korpiacán is. A grafikus kivitelezés azért ezzel együtt is hajlamos ódon hatást kelteni — legjobb példának a lényegében full változatlan műszerfal ábrázolását tartom, melyet ezúttal igazán

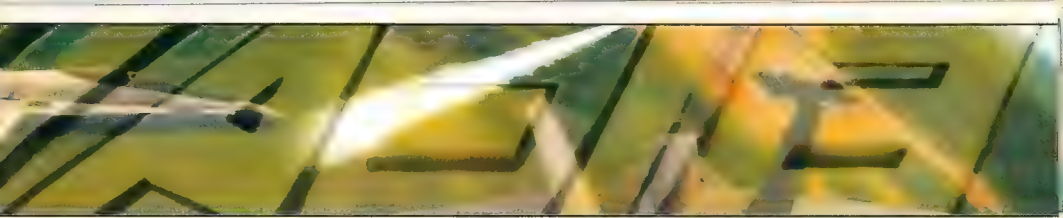


▲ Egy kicsit megijedtem



▲ - Nem találdszáit!





## AGM - 65 Maverick



Taktikai: föld-levegő — AGM (Air to Ground Missile) — típusú vezérelt rakéta. Hatékonyaságát tekintve egyaránt alkalmas a közel- és középtávú légvédelem biztosítására, valamint gyakorlatilag bármely

fő célpontra, azaz a földi célpontok elleni támadásokra, a páncélozott harci útegek — teljes megsemmisítésére is. Hengerszerű teste az adott feladat által megkövetelt szükség szerint legombolyított, elektro-optikus avagy az éjszakai használatot is lehetővé tevő, a rakéta számára infravörös tájékozódást biztosító cinkszulfid orrai várja az indítóparancsot. A rakétatest közepében elhelyezkedő két akkú (robbanófej) vagy orr-levegő test kontaktus esetén, avagy kábellelletlen módon, a rakéta önön kinetikus energiája révén átszakított célpont becséjébe jutva le működésbe. Utóbbi módú hatalmas célpontok, így hajók kiiktatására is alkalmasá teszi a rakétát, melyből egyetlen kilépés során akár hat darab is felszerezhető a típusa kompatibilis vadászokra. A robbanófejek indukáló módú módú szerinti egy darab Maverick előállítására 11 000 dollárért, 1000 darabot 10 000 dollárért lehet rendelni.

## AIM - 120 AMRAAM



Advanced Medium Range Air-to-Air Missile — AMRAAM — azaz fejlesztett, középtávú levegő-levegő rakéta. Az AMRAAM program értelmében a 2000-es évekig tervezett rakéta szolgálatba állításával mind az Egyesült Államok, mind annak szövetsé-

gesei kezébe a modern hadviselés egyik új generációs harci eszköze került, mely már önmaga képességeivel óriási számú, a rakéta célpontjait kijelölt légi egységet ellehetetleníthet a bevetés során. A testbe foglalt microszámítógép és radar révén a rakéta már a kioldást követő pillanatokban is szupersonikus sebességgel haladva közelíti meg a célpontot, így a pilótának lehetősége nyílik rögtön az első kioldást követően újabb célpont befogására, illetve újabb rakéta indítására is. Az AMRAAM indítási viszonyoktól is független hatótávolsága meghaladja a harminc kilométert, míg egyetlen rakéta előállítását az Államok előzetesen 38 000 000 dollárba becsülik.

## AIM - 9 Sidewinder



Az Államok légierijének arzenálja 1953-ban bővült ki az első Sidewinder típusú rakétával, mikor az akkori prototípus számára kijelölt célpont hosszúság kísérletezések után megsemmisült. A rakéta napjainkban használt, fejlesztett változatok a fő követés elvén alapszik, mely szerint a célpont mozgása által kitérített, a légierő hűtött hőenergia nyomán „kap szagot” a kioldott szerkezet. Használhatóságát tekintve, a Sidewinder közeli légi célpontok ellen a legeredményesebb, míg a rakétacsalád ma használatos „I” típusú darabjai már közepes távolságú célpontok ellen is jól esélyezhetők be sikeresen. Az „I” típusú fejlesztett tulajdonságait a rakéta finomabb tájékozódást lehetővé tevő szenzorai, illetve a kioldott eszköz észlelhetőségét jelentősen csökkentő, lényegesen halkabb, s kevesebb végtérmetek kibocsátó motorjai jellemzik. A rakéta pontos előállítás költsége nem ismeretes, ám szakértők szerint érdemes legalább 84 000 dollár megáivalánnia annak, aki feltétlenül szeretne a napjainkban egy Sidewindert — nem kapni, hanem állítani.



▲ Ezek az épületek azért ma már kicsit kevesek. Lovom is ki mindet visszafelé.



▲ ...affene...

kalló munkának nevezendő. Nem elég, hogy a narrátor menüpontként többperces kiselőadásokat tart az érintett tárgykörökben, minden magyarázat mellé a témába vágó mozik, illusztrációk tartoznak. A Training menüpont segítségével így bárki, aki komolyan gondolja, megismerkedhet egy F/A 18 lelkes kéjével olyan mélységekig, mely mélységeket egy szimulátor rajongó csak megkívánhat. A program alapvető

voltam kénytelen végignézni az animációt. Az új F/A 18 tehát a nyomatokban idejélt, ám tegyük hozzá: ma is megehető grafikus kivitelezés ellenére is ajánlható darab minden olyan egyed számára, aki alapvetően könnyen kezelhető, lendületes, ám hamisítatlan, életszerű alapon nyugvó szimulációra vágyakozik. De tényleg.

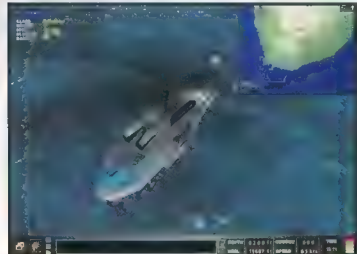
by Gyz



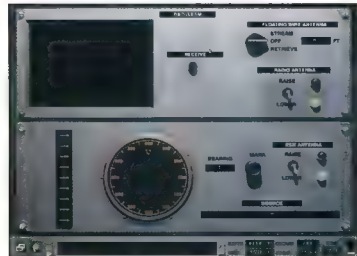
# Sub Command Seawolf Akula

## Jó érzés egy torpedón lovagolni?

Azokon a régi szép téli esteiken, amikor ott ültünk az AMIGA előtt. Majd kettőtől a joystick, ahogy próbáltuk egymás kezéből kirángatni, csak hogy a másik is a játék közelébe jusson. Jó pár ilyen programhoz volt szerencsém a „nagy időkből”, kár hogy manapság ez az érzés egyre ritkábban jön elő. A SILENT SERVICE című programcska elég régen debütált a játékvilágban. Ha jól emlékszem, akkor ennek a programnak megjelent egy PC-s verziója is az AMIGA-s, és a jóval előbbi C64-es kiadás után. Nem is a játék volt az igazi nagy durranás, hanem a hangulat, amit magában hordozott. Nagyon komoly kis játék volt annak ellenére, hogy néhány száz kilobájt foglalt csak el. Jőmagam nem tapasztaltam az „első látásra beleszereltem” érzést, de idővel az egyik kedvencemmé vált. Aztán ahogy szegény gépeink felett eljárt az idő, úgy láttak napvilágok a komolyabbnál komolyabb stufok. Például az ACE OI THE DEEP, vagy a SILENT HUNTER, melynek nemcsak megjelent a második része. Hogy ezek mennyire dobogtatták majd meg a tenger farkasainak a szívét, az még a jövő títka.



▲ Eme helikopter segítségével, jó kis jelzőbójákat szorak a nyakunkra



▲ Ez a rádió, de hogyan kell életet lehelni beléje???

Mostanság nem mondható, hogy túl sok tengeraltatóról szimulátor, vagy hasonló program jelenne meg a piacon. Viszonylag űde színlítnak hat a Sonalysts Software új munkája. Az alcímben feltüntetett két szó, a SEAWOLF és az AKULA, a manapság bevethető tengeraltatókról nevet fémjelzi. A címben helyet kaphatott volna egy harmadik is, mivel még egy típus választotta a programban...

### Merülés

Három farkas a tengerek ragadozói közül. Így jellemelik a készítőik, a játék három egyszerű harci tengeraltatóját. Ismerkedjünk meg hát mi is velük.

Az első darab a SSN 21 SEAWOLF (szolgálatba állítva 1992-ben), aminek osztályában két másik társa is van.

Ezek, az SSN 22 CONNECTICUT és az SSN 23 JIMMY CARTER (jelenleg még csak tervezés és építés alatt). Felszíni 7467 bruttóregisztertonnával (vaz alatt 9137), a program második legnagyobb hajója. Ői csak az AKULA előzi meg néhány száz tonnával. Bár súlya viszonylag elég nagy, mégis a leggyorsabb a maga kategóriájában (35 csomó merülés után). Nagyon jól manőverezhető, kiváló fordulási és taktikai képességgel az egyik legjobb hajó a programban. Méretei sem lebecsülendők, hossza több mint 107 méter. Az egyetlen apró

hibája, hogy nem valami csendes. Személyzete 12 tisztból, és 121 tagú legénységből áll. Egyetlen hatalmas vízhűtős atomreaktor szolgáltatja a meghajtást (200Mw). Merülési mélysége maximum 600 méter lehet, legalábbis ennyit mertek beavallani. Nagyon jó használati felszerelés a programban a beépített SADS-nek (Submarine Active Detection System), azaz aktív tengeraltatóról felismerő rendszernek. 12 darab, akár atomtöltettel felszerelt Tomahawk rakétája mellett, még 18 darab Mark 48 ADCAP torpedó is magával cipel a küldetési során. Minde mellett az egyik legfejlettebb harci és taktikai követőrendszerrel is felszerelik a készítői. A játékban a fegyverzetének sajnos nem minden részét lesz tudunkban kipróbálni, lévén ezek közül néhány ma még titkosnak minősül. A programban a Mark 48-as torpedókkal, valamint Tomahawk típusú földi célpontok ellen használható, és Tomahawk Destroyer Killer rakétákkal lesz tudunkban kipróbálni.

Második kedves vadászunk, a 688(I) Hunter/Killer (szolgálatba állítva 1998-ban). Ebből a típusból is kettő létezik. Lajstromszámok, az SSN 751-770, valamint az SSN 771-773. 6330 bruttóregisztertonnával (vaz alatt 7100), a játék legkisebb hajó-típusa. Sebességben a SEAWOLF-hoz hasonlitos, 26-30 csomó (merülés után). Méreteik is közel megegyeznek, a 688-as 109 méter hosszú. Lőkapacitása igen nagy, 12 darab Tomahawk atomrakétát, és kétszer 22 darab ADCAP torpedó szerelhetünk fel rá. Különlegessége, hogy két újrátöltésre elegendő tarték torpedóval is rendelkezik, melyeket kizárólag háború esetén vehet be a legénység. Mérete ugyan kisebb, mégis 14 tiszt és egy 127

tagból álló legénység szolgál rajta. Meghajtása, vízhűtős atomreaktor (110 Mw). Speciális képességeinek egyike, hogy igen hosszú ideig képes tökéletesen manőverezni a jégmezők alatt is. Merülési mélységét, 450 méterben állapították meg. Felépítésének érdekessége még a speciális műanyag bevonata. Ez képes elnyelni a hangradarok által keltett hullámokat nagy részét. A játékban ugyanazokkal a fegyverekkel szerelhetjük fel, mint a SEAWOLF-ot.

Végül a harmadik és egyben utolsó hajó, az orosz uh-KOO-1a 971, avagy AKULA (az orosz hangterengészet berkein belül, csak SHARK-ként nevezik). Lajstromában később jelent meg a nagyobbik testvére, a 971U Improved AKULA, és a 971A számot viselő AKULA II. Mérete 110 méter (AKULA) és 115 méter (AKULA II). A játékban belül mind az AKULA I és II is kipróbálható majd. Súlyát tekintve a leghatalmasabb, 9830 bruttóregisztertonnával nyom (AKULA I), míg az AKULA II több mint 13000 bruttóregisz-



tertonna. Sebessége 33 csomó, merülés után (felszínen kb. 10 csomó). Fegyverei nagyban eltérnek az amerikai mintától. SKVAL típusú rakétatorpedó nagyszűrősen használhatóak az ellenséges tengeraltatókról, mind a rombolók ellen. A SCUD-hoz hasonló taktikai cirkáló rakétaival stratégiai atomfegyverek bevetésére is alkalmas, amit 6 vetőcsőből képes kilőni. Meghajtását, egy minden eddiginél nagyobb teljesítményű vízhűtős atomreaktor biztosítja (230 Mw). Speciális tulajdonsága, hogy rettentően csendes meghajtással szerelték fel, ezért szinte észrevehetetlen a víz alatt. Könnyen végezhető vele vízi aknáknál és a Destroyer Killer (vaz alatt aknahordók) telepítés. Személyzete hihetetlenül kevés, mindössze 28 tiszt és 45 matróz szolgál rajta. Mint már említettem, nagyon csendes hajóiról van szó, de azt hozzá kell tenni, hogy ezt csak alacsony sebességen

▲ Ég veled Saddam





▲ Gyántható, hogy a szakácsuk csapnivalóan odaszegte a reggeli rántottát

(kb. 18 csomó) képes produkálni. Besorolását jól jellemzi, hogy az eddig legcsendesebbnek beállított Los Angeles osztályú hajóknál is csendesebbnek bizonyult. Maximális merülése kb. 600 méter, de a szakértők szerint ennél is mélyebbre képes magát leküdeni (azonban ez titkos információ). Érdekesége még a hajótest borításában keresendő, ami a legnagyobb mértékben

pontra tesszük a kurzort. Ekkor megjelenik a helyzetünk a hajózáshoz meg szokott számlázásokban is. Ezek után nyomjunk F1-et. Meglehetősen bonyolultnak tűnhet a megjelenő képernyő, ahol hajónk irányításának összes leendőit végezhetjük el. Középen a STERN és a BOW feliratok alatt, a kétoldali csúrlólapokat állíthatjuk be, azaz itt végezhetjük a gyors vagy finom fordulást és irányon tartást. Mellette az ENGINE felirat alatt találhatjuk, a motor meghajtásnak állapotát. Bal felé húzva (max 2/3) hátrafelé haladunk, jobb felé előre. Lent, bal közepén láthatjuk és állíthatjuk a mélységet (DEPTH). Az ACTUAL szó alatt érkezik el a jelenlegi mélység, míg az ORDERED alatt feliratra kattintva állíthatjuk be a kívántat. Jobb közepén látjuk a sebességlejzést, melyet a mélységlejzéhoz hasonlóan állíthatunk kényünk-kedvünk szerint. A jobb felső szélén látható COURSE mutatót állítva fordíthatjuk azonnal, 360°-os körben a hajót. Bal felső szélén látjuk a ballaszt állapotát, a ballaszt a szállítástól kapcsolhatjuk ki és be. Bal szélen legulál a vízszélállás kapott helyet. Középen fent a levegő állapota, mellette a periszkóp állapota jelzik. F2-re jön be a jóval különlegesebb hangradar. Használata nem túl bonyolult, inkább különleges. Be kell állítani a hatótávolságot és a visszaverődési idő mértékét (TIME AVERAGE), legfeljebb pedig a vizsgálni kívánt hullámhosszokat. Legulál foglal helyet a háló és első

szonárt kiválasztó billentyű. F3-mal rádiózhathunk, fogadhatunk és ki is adhatunk rádióüzeneteket. F5-re a víz alatt helymeghatározó (és úgynevezett akadálytérkép) látható. Az F6-os billentyűt már csak a cél becserkészése után kell használnunk. Ez a céltó képernyő és a leggyerendszer szabályzó menü. A térképen kiválasztjuk a célt, majd a jobb oldali menüben a célnak megfelelő legyerveztípust, aztán pukk. Az F7 egy ritkábban használatos taktikai térképet aktivál, melynek inkább a stratégiai feladatoknál



▲ Készítünk egy jó fotót az albumba

lesz szerepe. Végül említsük még meg az F8-at, ahol a periszkóppal kukkolhatunk bele a nagy kétségbe. És most a küldetés, de csak nagyjából. Határozzuk meg a helyzetünket. Ezután az adatok ismeretében kezdjük el cirkálni egy szabadon választott irányba, miközben vadul szonározunk a tengert. Időnként nem árt lelassítani, és periszkópmélységbe merülni, ahol a véletlen előkerülő rombolókról szerezhetünk időben tudomást. Ha van hangkontakt, lassítsunk, és kerüljünk az ellenség mögé (ez egy könnyű taktikának bizonyult). Tengeraltatók esetén legyünk nagyon óvatosak, hiszen neki is lehet hátsó hangradarja, amivel pillanatok alatt felfedez

minket. A megközelített célpontnál vegyük figyelembe annak távolságát, majd a legyerveválasztó képernyőn célozzuk be. Ha minden oké, akkor mehet a tűzparancs. Rombolónál jobb, ha jóval előjük kerülünk és aknástítjuk a tengert, de torpedóval is kifűstölhetők. Nagyon izgalmas jól kiszámítani a hajóink közötti távolságból és a torpedó sebességéből adódó célzás eltérést (ha nem célkövető a torpedó, akkor ki kell számítani, mennyivel lövünk „mellé”).

## Summárum

Nagyon hangulatos, de nem egy „vörös október”. Az irányítás valamenynyire eltér a három típusnál, de könnyen alkalmazkodik az ember. Ami engem zavart, az nem más, mint a nehézségek beindítható küldetések. Szinte mindenhol vár az emberre némi tengerfenék kutatás és hajókázás, mire elérjük az a célpontjainkat. A sima misszióknál ez az idő akár egy órára is duzzadhat, hiszen nem biztos, hogy pont egy hajó, vagy tengeraltató irányába kezdünk menni. A végjátékban viszont nagyon sok színes és érdekes küldetés kapott helyet. Szerencsétlenül járt felderítő gép utasainak megmentése, tűzszabaddítás, veszélyes biológiai legyerveket szállító hajók elpusztítása, terrorista cselekmények megakadályozása, kalózok eltakarítása, és még sok egyéb izgalmas rész van. Grafika egy közepes szintű programot ismeret meg az SEAWOLF szemlényben, ahol maga a játék és a simuláció kapott elsőleges szerepet. Eme szempont mindenesetre csakis az előnyére vált a játéknak. És legvégül még egy kis info azoknak, akik a szóban forgó szerényűről szeretné meg tudni néhány érdekességet. Látogassák meg a [www.military.com](http://www.military.com), [www.fas.org](http://www.fas.org) és a [www.warship1.com](http://www.warship1.com) weboldalak.

-Uriel-



képes leárnyékolni a belülről kiszűrődő mechanikai zajokat. Ezt úgy érték el, hogy minden egyes meghajtó egységet és zajos pontot külön-külön leszigeteltek, és elkülönítettek egymástól.

## Kapitány a hídön

Hát az irányítás szimulációjára egyetlen rossz szavam sem lehet. Mint a legheitelesebb valóságban. Elsőre nem megy egyszerűen a dolog, hiszen ne felejtjük el, hogy csak a műszerainkre hagykozva fogunk a víz alatt navigálni. Mindezt bizony meg kell szokni, ezért nem árt az elején egy könnyebb gyakorló, vagy tanuló küldetést kiválasztani. Természetesen előre kreált missziók, és sokkal nehezebb, és több gondot jelentő küldetések közül válogathatunk. A missziók neve mellett felsorakoztatott csillagok jelzik annak a nehézségi fokozatát, míg a campain menüben külön fokozatok választhatók. És most nézzük a közel sem

# Sheep Dog & Wolf

## Kutyaharapást farkasszőrivel

**G**yakran nehezemre esik bevezetést írni egy-egy cikkhez.

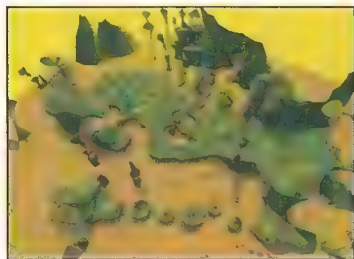
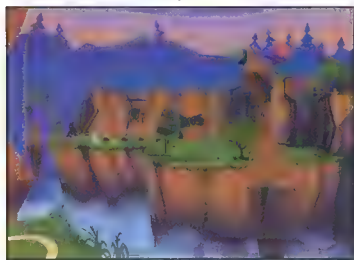
Az elmúlt egy évben szinte minden rajzfilmeken alapuló — úgy nevezett, "gyerekeknek-szánt" — játék tesztelése az én feladatomból volt. Talán azért, mert szívesen játszom ezekkel a fajta játékokkal. Talán azért, mert ezt vállalni is merem. Talán azért, mert sokszor gondolom úgy, hogy a platformjátékok alapkövei voltak minden számítógépes játék fejlődésének.

Sokan úgy gondolják, mára ez a műfaj csak gyerekeknek való. Sokan úgy gondolják, nem elég fantáziadúsak, nem elég izgalmasak, talán, mert nincs bennük elég vér... gyakorlatilag egy csepp sem.

Ilyenkor irigyen gondolok a konzolosokra, hiszen nekik folyamatosan kijut a platformjáték áldásából, míg mi PC-szek — azok, akik még napjaink játékdömpingjében is látunk elég fantáziát ezen műfaj képviselőiben — sóváran gondolunk a régi szép időkre, amikor kedvünkre ugrálhattunk, ügyeskedhettünk a fejlesztők virtuális fantáziavilágaiban.

Szeretem a platformjátékokat...

Ha valaki azt gondolná, ezzel le is tudtam szerzői művolum átal megkövetelt bevezető-adagomat, azt téved. A bevezető csak most jön.



Kissé szokványosabb, mint a fentiek, de nézzétek el nekem!

Szóval, aki rendszeresen olvassa a KBytot, az tudhatja, hogy nagy rajongója vagyok a Warner bratjók nevével fémjelzett rajzfilmeknek.

Ezek közül is különös tekintettel vagyok azon opuszkok iránt, amelyek nem törődnek holmi történetnek nevezett formátumok leképzsével, egyszerűen felválnak egy szituációt, aztán durr bele — van vagy kétszáz rész, amely mind az adott szitua épül.

Ilyen volt például a Kenyelfüftő Gyalogkukuk. A szánalomra méltó prérfarkas és az áldozati bárányról szánt (?) madár shakesspear esete...

Nem is magyaráznom tovább. És ilyen a pásztorkutya és a farkas ősi konfliktusát feldolgozó rajzfilmáradat is, amely bár hazánkban nem túl ismert, a tengeren-túlon (lásd Cartoon Network) kellő népszerűségnek örvend.

Az említett szituáció a következő nagyon egyszerű és természetesen adódott darwini megállapításon alapszik:

### A farkas legfőbb ismerve az éhség

Ebből kiindulva mondhatnók, hogy a farkas mindent meg is tesz annak

érdekében, hogy stílszerűen "farkaséhségnek" nevezendő vágyait csillapítsa. Ezzel szemben pásztorkutya kománk igyekszik minden elérhető eszköz (értés: testi ereje és feszült figyelem) bevetésével megakadályozni őt ebben. A

helyzet komikumát növelni hivatott az a tény, hogy hőseink mintegy munkaszerűen végzik a természet és az alkotók által meghatározott feladatukat: a napi munkaidő lejártával mindketten blokkolnak, és irány haza.

Másnap minden előről.

Jóllehet, a közelmúltban majd minden Warner-közei témát feldolgoztak már játék formájában (több-kevesebb sikerrel), ezen téma mindeddig parlagon hevert. Sokszor hajlamos vagyok rá, hogy dicsérjem az ilyen témájú stufákat. Legfőképp a cikk legelején említett szempontok miatt. Mégis, nagyon hosszú út vezetett odáig, hogy a rajzfilmek számító-gépes játékként való újrahatszós-tása elérje azt a pontot, amikor valóban azaz válnak, amire hivatottak. Údvözlégy Sheep Dog & Wolf, az Úr van Teveled, de legalábbis minden efféle game fejlesztőinek azon nemes célja, hogy a kedves játékos felülmelkedjen előítéletén, és kitüntetett figyelemre érdemessze az anyagot.

### Ez itt a szokásos Monty Python idézet helye...

A Sheep Dog & Wolf valóban túllép az efféle karakterek köré épített játékvilágok sztereotípiáján, mind játékmenet, mind megjelenítés tekintetében.

Lelkiismeretes leszerhez híven vegyük először a játékmenet finomságait. Platformjáték nuku. Taktika. Tervezés. Előrelátás. És nem kevés érzék a helyzetkomikumából adódó lehetőségek kihasználásához.

Ezekre lesz szükségünk, ha a játék



teljes művöltát kiélvezni vágyunk.

A szitu ugyebár adott (úristen, ezt már vagy tizedszerre lorn le, így, ebben a formában...): birkát kell lopunk. Az éhség — vagy miltoménmi —



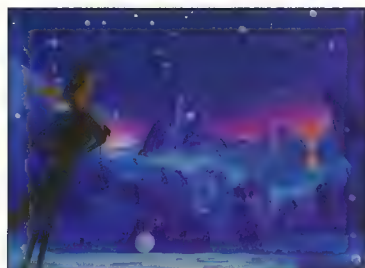
nagy úr. A pásztorkutya természetesen nem vehet minket észre. Ezt többféleképpen is kibuzhatjuk. Először is: a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, ha bekerülünk az ellen látósugarába, és az is, ha figyelem fokozottabbá válik. Zöld-narancs-piros színátmenet, mint azt a tutorial kellőképpen kiemelt, ha van türelmünk végignyomni azt is — mindenesetre erősen javasolt.

Ez még kivitelezhető is, főleg, hogy olyan lehetőségek is rendelkezésünkre állnak, mint elrejtőzni egy bokorban — ilyenkor túlméretezett pulink akkor sem vesz észre, ha az orra előtt illegitűmágunkat, feltéve, hogy ránk irányuló tekintete esetén mozdulatlanra dermedünk.

A birká azonban még mindig nincs a kezünk közt...

Végy némi szerves birkatápot, és hirted el nem túl messze egymástól, lehetőleg valahol a birká közelében kezdve a szórás. Esetleg vedd be a mindent-lebírő-femme-fatale-sheep-





parlómót, hogy a birkák férfúi öz-  
töneiknek szíves-örömet engedve  
rohanjanak karjaidba.  
Ilyen, és ehhez  
hasonló eszközök  
általán rendelkez-  
zésünkre, hogy



kijátsz-  
hasuk a  
pásztoroktyát.

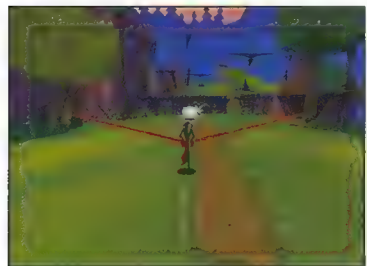
Persze ezzel még semmi sincs meg-  
oldva, hiszen a birkának el is kell juttat-  
nia a célt jelölő körbe — amely nem  
ritkán elérhetetlennek tűnő pozíció-  
ban leledzik. Ilyenkor jönnek képbe a  
dinamitok, rakéták, és más hasznos  
eszközök.

Már a kezdeti pályák egyikén  
is egy szívméret meléngelő szituáció-

hessük. Viszont egyszerre csak adott  
számú táp lehet nálunk, és ez nem  
elég a hid végigszórásához, valamint  
a birkák is igen gyorsan eszik. Tehát  
a táp folyamatos szórása, mint csat-  
logatási módszer, nem megoldás.  
A szitu igen egyszerű — játékos  
kedvemnek engedve azonban több  
embernek is feladtam a kérdést: mi  
is a teendő. Az esetek többségében  
az emberek nem jöttek rá rögtön a  
helyes megoldásra, úgyhogy én sem  
árurom el — mindenesetre ezen hely-  
zet változása némiképp tájolósként  
szolgálhat, miként is kell elképzel-  
nünk a Sheep Dog & Wolf feladva-  
nyait.

Legtöbbször tehát a logikára, és a  
jó irányított helyzetfelismerésre lesz  
szükség.

Megesik azonban, hogy ugorásra,  
futásra kényszerülünk, vagy egyéb  
akrobatikus mutatványokat kell  
végeznünk: akár repülhetünk is!  
A legfontosabb alapelv: minél haték-  
onyabban kihasználni a rendelkezé-  
sünkre álló eszközöket. Ehhez nyújt  
segítséget a téképítő opció, amely  
alapvető funkcióján kívül afféle sügő  
feladatot is ellát: a felhasználható tár-  
gyakhoz is itt kaphatunk instrukciókat.  
A küldetés-specifikus eszközök hasz-  
nálatához mindig igénybe vehetjük a  
kérdőjellel ellátott táblákat.



### Grafika, miazmás

Azt már meg-  
szokhattuk,  
hogy az illetén  
irányú játékok  
megjelenítése a  
rajzfilmek képi  
világának  
visszaadására  
törekszik. Azti is

megszokhattuk, hogy többnyire  
sikerrel.

A Sheep Dog & Wolf azonban min-  
den eddigi kezdeményezést túlszár-  
nyal. Jobb. Több. Szebb. Ez jellemző  
rá. Majdnem tökéletes látvány. Olyan  
mértékben növeli ez a játékelményt,  
hogy azt nem is igazán lehet elmagya-  
rázni úgy, hogy nincs előtűnő maga a  
játék. Minden karakter baromi jól fest,  
egyaránt tüköri a rajzfilm képi világát,  
és a korhű 3D megjelenítést. Valahol  
a kettő közt, lőkeletes összhangban.

A hangokra sem lehet panasz, a  
már megszokott Warner szinkro-  
ronok, és dinamikus zene —  
hangulatos, mit ne mondjak.

### És végül:

Örülök, mert végre eljutottunk odáig,  
hogy olyan anyagot vehetünk a ke-  
zünkbe, amely nem él vissza a nép-  
szerű karakterek nimbuszával, amely  
nem arra törekszik, hogy mankóként  
használja őket eladhatóságához.

A Sheep Dog & Wolf nagyon jó játék.  
Nem a szokványos rajzfilmi adaptáció,  
hanem igazán nyújt.

Ajánlom mindenkinek, aki szereti  
ezeket a hősöket nem igazán



nevezhető  
figurákat, vagy  
egyszerűen nem rest  
némi szellemi tornára bírni  
agját.

A Sheep Dog & Wolf  
talán nem csak egy kez-  
deményezés. Inkább útmu-  
tató. Irányjelző.

Ilyennek kell lenni minden ehhez  
hasonló játéknak. Nem csak fel-  
használni a szereplők népszerűségét,  
hanem fényleg valami élvezhető  
keretbe foglalni.

Ha télné olyan lista, amely az év  
kellémes csatlódásait lenne hivatal-  
osítani, a Sheep Dog & Wolf  
előkelő helyet foglalna el rajta.

Frankón.

Varga B.



Infogramas Rebelion [www.looneytunesgames.com](http://www.looneytunesgames.com)

CD-ROM (2001) 54 MB RAM (4 MB RAM) 0301

ÁLLAPOT	JÁTSZHATÓSÁG	STABILITÁS	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓

✓ Kiemelkedik a hasonlósági stílusok sokaságával gyönyörű grafika

✗ Kevés pályák

92

# Ismeretető FA Premier League Manager 2002

## Én szeretem a focit

**A** mikor a magyar futballstadionok környékén uralkodó állapotokra gondoltok, Törpapa jut eszembe. Sinkovits Imre senkivel össze nem tévesztendő hangja csendül fel a fejemben. „Törpikém, a falu rohad.” Ahogy a magyar labdarúgás is. Eljuttunk oda, hogy az „aranylábúak” száználmas játékkal már csak a pénzárcúkat képesek megtölteni, a stadionokat (már régen) nem. Ha néha mégis kettőnél többen kíváncsiak rájuk — mondjuk egy válogatott mérkőzés kapcsán —, akkor leblokkolnak, és valami olyan lélektelen produkcióval állnak elő, hogy én szégyellem magam a televízió bekapcsolva tartásából származó árampercesítésért.

Nagyon beteg a magyar foci, így a futballszerező PC-tulajdonosnak már csak két lehetősége maradt, ha minőségileg labdarúgásra vágik. Vagy csak akkor kapcsolja be a tévét, ha olasz, spanyol, német, stb. bajnokitak közvetít a fizetős sportcsatorna, vagy saját kézbe veszi az irányítást, és leül a monitor elé.

Tegyük fel, hogy a fent említett futballszerező PC-tulajdonosnak van affinitása a menedzserprogramok iránt. Ebben az esetben nagy valószínűséggel az EIDOS Championship Managerével játszik évek óta. Persze elképzelhető, hogy megnézte az EA Sports konkurens termékét, a FA Premier League Managert, de hamar ráébredt arra, hogy a CM összetettségével és taktikai lehetőségeivel a tengerentúli cégóriás ötvöskéje nem veheti fel a versenyt. Ezzel a ténnyel az Electronic Arts-nél is tisztában vannak. Ennek tükrében nem is meglepés, hogy a FAFLM

2002-es epizódja olyan területen próbálja meg kimutatni orszáskörmeit, ahol a Championship Manager gyengébben teljesít. Ez pedig a választható csapatok száma mellett a mérkőzések megjelenítése. A lemaradás ilyen módon történő csökkentése persze érthető, hiszen boldog lenne az EA Sports egy jól bevált engine-ről nem lehúzni a lehető legtöbb bőrt.

Meglepődve tapasztaltam, mennyire mostohán is bánik az EA az FA Premier League Manager 2002-vel. Jelen cikk megírásának pillanatában — az októberi megjelenés ellenére — még nem éli a hivatalos site. Sőt, az easports.com-on még a tavalyi FAFLM-ről sem lesznek említések. Egyedül egy német honlapon találtam némi használható információt a programról.

Mivel egyrészt elég régen játszottam focimenedzser programmal, másrészt az előző részt sem ismerem, első lépésként előkerestem az 576 tavaly szeptemberi számát, amelyben területekre került a FAFLM2001. Amit olvastam, az több mint biztató volt, hiszen Szöcske szerint a programban szinte minden megvolt, ami egy olyan játékba kell, amelynek nem titkolt célja a Championship Manager trónfosztása. Azóta eltelt egy év, így — szerintem jogosan — reménykedtem abban, hogy nagy áttörésnek lesznek személtünetjei. Ezzel a hozzáállással fogtam hozzá a játék fellelőpítéséhez. Erőli csak annyit, hogy a teljes installációhoz 576MB szükséges, ami nem kevés, de manapság már nem is mondható szokatlanul soknak. Gyors kettő kattintás a FAFLM parancikonjára, és indulhat a menet.

A választható csapatok száma nem



kicsi. Anglia, Németország, Spanyolország, Olaszország, Franciaország, Skócia, Hollandia és Belgium bajnokságaiba csöppenhetünk bele. A programban magyar klubcsapatok (FTC, MTK, Győr, Újpest, Kispest, Debrecen, Dunaferr és a válogatott) is szerepelnek, de csak mint ellenfelek. A magyar társulatok játékoslistái ha nem is frissek, legalább valódi neveket tartalmaznak. Átböngésztem a stabilitásban szereplő neveket, és kizárás alapon úgy döntöttem, hogy ezek az adatok Kovács Balázs munkáját dicsérik.

A csapatválasztás után a főoldalra érkezünk. De várjunk csak! A látvány, amely fogad, roppant ismerős... 576 előírta, FAFLM2001-nél kinyit, képet megnez. Hoppá! A kezelőfelület csaknem pixelről-pixelre megegyezik. Miután gyorsan áttutottam a játék főbb menüpontjait, rá kellett jönnöm arra, hogy a program csupán néhány apró újításban és a frissített játékoskeretekben különbözik elődjétől. Eppen ezért lemondanék a cuccos részletes bemutatásáról,

helyette előbb az újításokról szólnék bővebben, később pedig néhány tippel szolgálnék az érdeklődőknek.

### Újítások

Az átigazolási piac rájátszárra esett át. Egyrészt megfelel a FIFA és az UEFA idei előírásainak, másrészt új opcióval gyarapodott. Mostantól, ha szeretnénk megvenni egy játékos, a számítógép képes ellenajánlatokat tenni. Jelenkor nincs más választásunk, mint „meccselni” a vetélytárs által lejátszott összegt, vagy lemondani a kiszemelt aranylábúról.

A meccsekkel idén „Fastview” módban is figyelemmel kísérhetjük. A könnyen áttekinthető kijelzőről többek között leolvasható a játékosok fizikai állapota, mutatóit formája, és az eredmény is.

Csapatainkkal az eddigi egygyel szemben most már három felállást is begyakorolhatunk. Nekem például volt egy lámadó (agresszív lámadó és védőjáték), egy semleges (ha szerettem volna megőrizni az

eredményt), és egy védekező felfogású (leszállítással és kontrákra épülő) formáció.

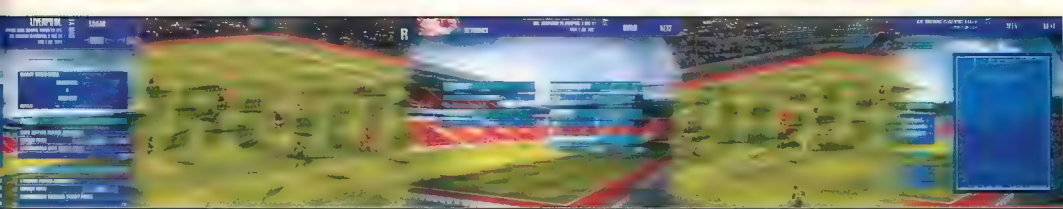
Új kezelőfelületen koordinálhatjuk az edzésunkat is. Mostantól csapatunkat különböző csoportokba osztathatjuk, és ha kedvünk tartja, minden napra más-más felada-



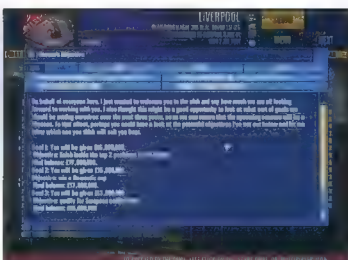
▲ 3-4-3 vs. 4-4-2

▲ Súvít a labda a hálóba balra





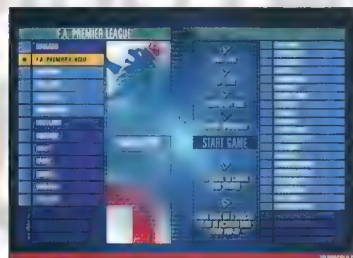
tot szabhatunk ki játékosainknak. Természetesen nem kötelező ezzel szösszmölnünk; ha beállítjuk, a pályaedző is képes ezen feladatok ellátására, nekünk elég annyit megadnunk, hogy szeretnénk-e a meccs utáni napon is edzéstartani, vagy nem.



▲ E-mailt kaptam

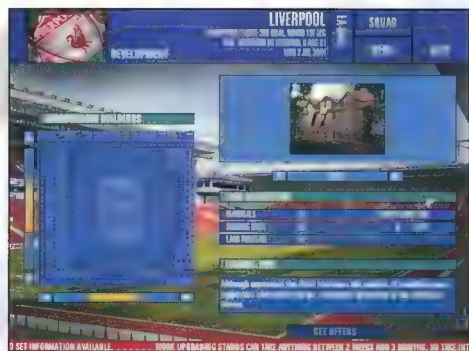
## Tippek és tanácsok

Játékosvásárlás esetén vedd figyelembe a következőket. Ha kiszemelted saját csapatában a kezdő tizenegyet, többet kell érte fizetned. Igyekezz olyan játékosok találni, akiknek az anyagaesélyeiben több, az övével megegyező poszton szereplő csapattársa is van. Azt se feledd, hogy a játékosok nem szívesen teszik át a székhelyüket alacsonyabb presztízsű egyesületbe.



▲ Néhány tige, pár csapat

A játékosok edzettsége több dologtól is függ. Ha egyéni edzéstervet dolgozol és hosszú távra tervezel, ügyelj arra, hogy fiad kiegyenlített terhelést kapjanak. Ha szeretnéd, hogy egy embered gyorsabban fejlődjön, erre is lehetőség nyílik a „Boost training” opció aktiválásával. Vigyázz! Ilyenkor egyrészt sokkal nagyobb sérülésveszélynek teszed ki a deikvenst, másrészt a fejlődés, ugyan látványos lesz, viszont csak néhány hétig fog tartani. Ha nem te vezetged az edzéseket, igyekezz a lehető legfelkészültebb szakmai stábot összeállítani, és a legoptimálisabb feltételeket biztosítani. Tartsd szemmel az ifikeit! A rájuk költött pénz jó



▲ Készül a győztes taktika

befektetés, hiszen a megfelelő utánpótlás elengedhetetlen a csapat fennmaradása szempontjából. Ha úgy ítéled meg, hogy valaki megérett arra is, hogy bemutatkozzon a nagycsapatban, készüld fel arra, hogy az illojnc teljesítménye az első pár héten vissza fog esni. Aggodalomra azonban semmi ok: hamarosan hozzá fog szokni a nagyok között tapasztalható hajtáshoz.

Igyekezz addig variálni a formációkat, amíg legjobb játékosaid kivétel nélkül a nekk megfelelő poszton játszanak. Amíg nincs elég pénz a megálmodott felálláshoz igazítani a játékoskeretet, addig az „Addig nyújtózkodj, ameddig a takaród ér” elvet kövesd.

A játék kezelőfelülete és tállalása a fentiekben kívül változatlan maradt. A program legnagyobb erőssége továbbra is a built-in FIFA-engine, és a 3D-ben pompázó közvetítés. Ezzel nekem csupán az a bajom, hogy a játékosok mozgása és reakciói nekem továbbra is túl mesterkéliek. Az mondjuk tetszik, hogy a taktikai utasítások nek megltázzák az eredménye, és a játékosok szemmel láthatóan igazod-

nak az általam megadott irányelvekhez, és az sem rossz ötlet, hogy be tudunk kiabálni a pályára. Én, miután megnéztem az összes lehetőséget, a „Fastview” mögött döntöttem. Áttekinthető, nagyon sok hasznos adat leolvasható a képmagyórol, és nem is túl hosszadalmas egy-egy meccs végüiglése. Persze nem akarok senkit befojyosolni, szeretném, ha mindenki megtalálná a neki tetsző nézetet.

Szerény véleményem szerint a FAPLM2002 lemezén található újdonságok száma még egy kiegészítő lemez megjelenítését is feleslegessé tenné. Nevezük patch-nek. Nekem egyre inkább úgy tűnik, hogy az EA Sports nem bírja a saját maga által felállított éves ütemtervet. Az NHL, az NFL és a FIFA sorozat még csak -csak tarja magát, de az NBA Live idén már meg sem jelenik (talán egy hivatalos kretfrissítésben bízhatunk), jelen program pedig családostól okozan kevés fejlesztést tartalmaz a tavalyi verzióhoz képest. Húzzatok bele fiúk!

Bazska

Electronic Arts EA Sports  
Pill 600 (PII 350), 64MB RAM, 32 MB RAM

LÁTVÁNY  
JÁTÉKOSÁG  
SZÁMÍTÁSSÁG  
ZENÉ-HANG

✓ látványos  
kezelőfelület  
✓ rengeleg választható  
csapat

✗ nagyon kevés az  
újítás  
✗ több taktikai elemre  
még szükség

78

www.easports.es.com

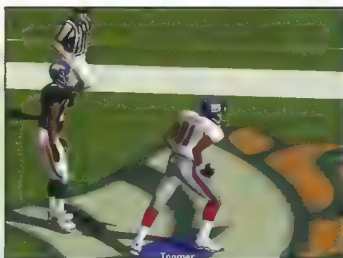
# Madden NFL 2002

Ha kevés a heti egy háború...



Az amerikai foci roppant érdekes sportág. Adott egy dobásra vagy rúgásra teljesen alkalmatlan labda. Adott két, a mozgást szinte lehetetlenné tévő védőfelszerelésbe bújtatott csapat, akik szeretnék a játékszerzt az úgynevezett céltre-rúgatra jutítani (touchdownt elérni). Adott egy európai szemnek szokatlannul szaggatott játéklemezt nyújtó, mégis teljesen logikusnak felépített szabályrendszer. Végül pedig adott az Egyesült Államokban észszerű keretek között megvásárolható legmodernebb technika, amely a tévközelítéseket a lehető legélvezetesebbé varázsolja.

Ha van rá mód, összevesz meg-nézem a heti NFL-összefoglalókat. Imádom azokat a jeleneteket, amikor a quarterback csapatátszái fedezőben egyre csak hátrál, miközben szemre degeszen pásztázza az úgynevezett passzszerzőt. Hirtelen megvilág a szeme, amely egyértelműen jelzi, lehetőséget lát egy átadásra. Már dobásra lendül a keze, amikor a képernyő szélén feltűnik egy védő, aki-ne sikerült átvérednie magát az ember-



▲ Touchdown után előbb nyújtok kicsit...

falon. Csak egy célja van: földre dőngölni a quarterbacket. Ő ezt még nem tudja, nem tudhatja. Meglendül a keze. A labda útnak indul. Ebben a pillanatban elúti a százkilós expresszvonat. Teste a fizika törvényeinek engedelmeskedve, az anatómia tankönyvekben viszont sohasem látható módon csavarodik ki, mielőtt a hűsöröny maga alá temetné. A bajnokság döntőjét, az úgynevezett Superbowl-t pedig semmi pénzért nem hagyám ki. A meccs félidejében megrendezett, 'halftime show' az amerikai profizmus egyik legkésebbebb példája. A húsz perces szünet alatt a játéktér közepén tizenöt méter magas színpad épül, majd a műsor után eltűnik. A két építészeti bravúr között sztráok (jelen Britney Spears, az 'N Sync, az Aerosmith és Nelly voltak a fellépők) adnak tíz perces minikoncertet.

Az idei döntő technikai újítása az volt, hogy a stadionban egymástól úgy ötméterenként elhelyeztek egy-egy kamerát. Az ismétlések alatt a kép (például amikor a quarterback passzolni készül) néha megmerevedett és a 'Matrix' körbefordult egészen addig, amíg a lehető legoptimalisabb szemszögből nem láthattuk a játéktérrel és a labda útját. Egy szerűen nem hittem



▲ ...eztán jöhet az őrfjengés

a szememnek. Egy szó, mint száz: nekem bejön az amerikai foci. A jelek szerint az EA Sportsnak is, hiszen tizenkét éve készítenek programokat erről a sportágról. Bizony bizony, az első Madden 1989-ben jelent meg Apple II-re. Pedig nem egyszerű a fel-

adat, hiszen egyszerre több mint húsz játékos mozgását kell mestersegesen koordinálni. Sajnos a tavalyi epizódtól kezdve szempontból is kifejezetten szerencsétlenül sikeredett. A játék egyik fő eleme, a labdával való futás szinte teljesen használhatatlan volt, és a nehézségi fokozatok elkülönítését sem sikerült túl jól megoldani. A konzolos (PS2) átirat már jobban sikerült, így minden készen állt arra, hogy két év után a PC-tulajdonosok is játszassanak egy jót.

Az amerikai fociban – persze leegyszerűsítve – két támadási módok különböztethetők meg. A 'passing game' esetén a quarterback (magyar megfelelője talán az irányító lehet) a recievekerek (fogójátékos) keresi hosszú előrepaszálva, akik eközben igyekeznek a lehető legteljesebbre játszani magukat, majd a bőr megkaparintása után a céltérület felé indulnak. Ilyenkor a támadócsapat blokkolójátékosai a quarterbacket védik, hogy az egyrészt minél tovább



▲ Amis szép, az szép

várhasson a passzal, másrészt nyugodti körülmények között indíthassa útjára a bört.

A 'running game' esetén az irányító a bulli után egyből leadja a labdát egy – általában fűrge és ruganyos – futójátékosnak, aki igyekszik a céltérülethez a lehető legközelebb futni a hóna alá szorított játékszerrel. A blokkolók ilyenkor elsősorban őt védik.

A gond a Madden NFL 2002-vel az, hogy ezen támadási módok egyike sem sikerült túl életszerűre. A passzolás egyszerűen túl könnyű. Ugyan a védők a rövid átadásokat még csak-csak lefűlelik, de a legálványosabb, ötven-hatvan méteres 'zsugák' ellen lehetetlenek. A tojás-foci akadálytalanul hullhat a címzett keze közé. Egy-egy ügyesebb QB játszi könnyedséggel összedobál meccsenként 500 métert, de egy rutinos fogónak sem esik nehezére 200 méternyi átadást elkapni. Még szerencse, hogy a csapatok intelligenciája egészen részletesen – csúszkák segítségével – állítható. Rendben,

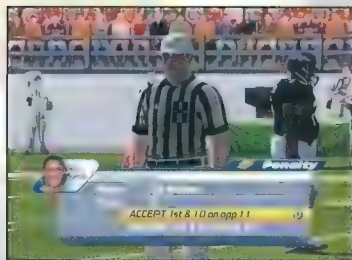


EA SPORTS  
**MADDEN**  
NFL 2002





▲ Klegyenlített erők kuzdelme



▲ Fújd meg a sipot, fújd meg jól...

tuningoljuk fel a védőket, és csökkentjük az irányítónk és a fogóknk ügyességét. Ekkor viszont lehetetlené válik a futás. A védők kiélezett pitbullként vetik rá magukat szerencsétlen játékosra, akinek esélye sincs pár méternél többet futni. Azt hiszem, erre szokták azt mondani, hogy cseberből vederbe. Sajnos emiatt a játék vagy elvi-

megfelelő emberre váltani, még sötétebb lesz a kép. Pedig kár érte, hiszen iszonyatos mennyiségű munka van a programban. Az, hogy szerepel benne az újonc Houston Texans-tis, nem meglepetés. Az már annál inkább, hogy számos európai csapat is helyet kapott a játékban. Emellett hihetetlen mennyiségű statisztika, életrajz, klasszikus csapat és sztárúció vár felfedezésre. Ez utóbbitól azt érde- mes tudni, hogy ha aktiváljuk ezt a játékmódot, lehetőségünk nyílik nagy meccsek, sporttörténelmi „hőstettek” újra- játszására. Tovább fejlődött a „Franchise” mód is, amelyben



▲ Elkegne Norbi ductornája



▲ Itt a piros, hol a piros

az egész egyesület irányítása a mi feladatunk. Ha kedvünk tartja, újraderafoltolhatjuk (így nevezik a tengerentúlon az egyetemről kikérült játékosok játéktörőgátát a lefogolást) az egész ligát, létrehozhatunk saját csapatot (ka!), saját logóval és mezszel. Ha úgy tartja kedvünk, a tényleges akcióit az AI-re hagyhatjuk. Lényenkor csak az edzői feladatok lehető legteljesebb elvégzésére kell ügyelnünk. Zárójelben megjegyzem, hogy a mérkőzések automatikus lejátszását senkinek nem ajánlom. Egyenlő a meccsek feladásával.

Nem esett még szó arról a korántsem elhanyagolható tényről, hogy a Madden NFL a jelenleg a piacon található legjobb sportjáték, és az a FIFA 2002 megjelenéséig biztos, hogy így is fog maradni. A teljesség igénye nélkül néhány példa. A sisakok dinamikusan verik vissza a fényforrásokra. Az árnyékok és a fényviszonyok a napszaknak megfelelően változnak. A nézők animációja félegyezéssel áll. A bírók, a cserejátékosok, és az edzők teljes 3D-ben pompáznak. Nem részletezem tovább, ezt látni kell!

Egy negatívum: sajnos úgy tűnik, hogy az EA Sports ebben az évben is megmarad a saját maga

által rendeltet intróknál, pedig a régebben favorizált, a mérkőzések jelenetéből összevágott filmek nekem jobban feleltek. Nálam ebben a tekintetben az NHL 2000 videója viszi a pálmát a Garbage zenével.

Aprópó zene, illetve hanghatá-

sok. Nem tudok elmenni amellett a tény mellett, hogy a kommentár eléggé szegényesen sikeredett. Ez főleg annak a fenyesben meglepő, hogy a játékok a sportág egyik legnagyobbjából szpikéréről, John Maddenről nevezték el. A mikron mögött üdülő fiúk némán veszik tudomásul a touchdownokat, a passzel- fogásokat (interception), de még a valószínűtlenül össze-vissza pattogó tojáslabdáért folyó harcot (fumble) is. Az ütközések és nyögések zaja szerencsére menti a munderécsü- letét, így — ha beleszállunk a mérkőzések előtti-alatti-utáni hallhatósá- gába, a tévéközvetítésekre jellemző dal- lamokat — összességében kellemes- mek a zenebonnával kapcsolatos tapasztalataink.

Itt ülök tehát egy programmal, amely egyrészt gyönyörű, másrészt (a védekezést leszámítva) jól kezelhető, harmadrészt elég dögs hanghatá- sokkal van felvértezve. Viszont amint nekifogunk a tényleges játéknak, rá kell jönnünk, hogy nagyjából annyi közé van az amerikai focihoz, mint amennyire félelmetes film a Csupasz Pisztoly. Így nem marad más szá- momra, mint örülni annak, hogy elkezdődött az NFL szezon.

Bazska



# NHL 2002

## Jég veled!

**M**ár megint csak ámulatmnak tudok hangot adni! Rengeteg cikkkel kezdtem már ilyen erősen emelkedett stílusban, de hát! Istennek még mindig akadnak bőven olyan játékok és programok, melyek alapvetően újítják meg a szokásos rendszert, és annival tágabb lehetőségeket kínálnak fel, hogy még mi tesztlők is (akiknek elvileg a kemény és oktató kritika a munkánk) tág szemekkel nézzük a monitort, és erősen bólogatunk.

Mindenek előtt el kell mondanom, hogy PC-n még sosem játszottam NHL-játékkal, igazából kizárólag különböző konzolokon volt szerencsém találkozni velük. Pontosán ezért vártam a dolgot, hiszen akkor lehet hitelesen tesztelni egy programot, ha előtte semmilyen információt nem tudsz róla, ami esetleg bezávarhatna az objektív értékelésben.

Erről a játékról annyit tudtam, hogy az EA Sports készítette, és tény, hogy már ez is némi szubjektívítást eredményezett a fejemben, de próbáltam még így is a lehető legjobban félrelelni minden pozitív élményemet ennek a kiadó-gárdának a játékaikról.

Sőt, ha már itt tartunk, kezdjük rögtön pár negatívummal: a játéknak nagyon magas a gépigénye. Ez a hivatalos sajtóanyagban nincs benne, mert ott 32 MB RAM-ról írnak, és min. 300-as prociról. Na, édes csillagaim! Nekem 256 MB RAM-on van, 800-as procim, és egy erősen elismert videokártyám, mégis, a játék több helyen is beszállgaltott, bár tény, hogy nem a mérkőzés játékmenete alatt dőcögött a kép.

A különböző animációk képteleneen folyamatos mozgásra. Pár keszerve

átvezető kép után gondoltam, lejjebb veszem a textúrák részletességét, de azt kell mondanom: ez sem segített valami sokat. Úgyhogy itt van az első kérdéses dolog a játékban. A másik dolog, ami nem feltétlenül negatívum: a program erős mesterséges intelligenciája.

Jó másfél éve írtam az egyik PlayStation tesztelnél, hogy „túl buták a játékosok, maguktól nem passzolgák a korongot, és nem gondolkodnak előre”. Hát... nem gondoltam volna, hogy kb. 20 hónappal később már pont az ellenkezőjét kell leírnom, nevezetesen azt, hogy a programban túl okosak, és ebből adódóan önzöek a kedves csapattársak. Nem nagyon találkoztam még olyan játékkal, ahol úgy is tudtam gölt löni, hogy hozzá sem nyúltam a bilentyűzethez. Az első öt percben el voltam halva magamtól, mert azt hittem: annyire jól megy a játék. A nagy lenné! Nem is értem koronghoz, valahol a saját kapum előtt bolyongtam, míg a többi játékos, látva az én használatatlan tudósomat, szépen elkezdett támadni nélkülem. Eltartott egy ideig, mire sikerült rájónnom, hogy milyen módon tudok bekapcsolódni a játékba.

A jégkorongról mindenki tudja, hogy az egyik legindulatkelőbb sport a világon. Ha egy hokimeccset nézünk, biztos, hogy előbb vagy utóbb két arc összeugrik, már csak az erőteljes és pörgős játékmenetből adódóan is. Ebben a programban külön rész foglalkozik a játékosok



lelkialapotával, és attól függően változnak egy-egy verkedés részvevőivé, hogy csapatunk épp milyen színv.

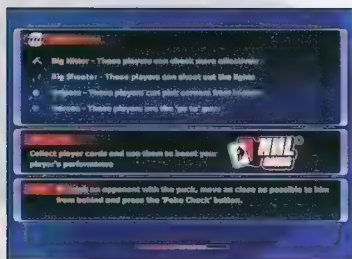
nalon produkál a jégen.

Ha 5 góllal vezetünk, valószínűtlen, hogy a mi csapatunkból bárki is öklöcsatába kezdene, viszont erősen lehetséges, hogy az ellenfelek határozottan megviselt idegei előbb elpattannak, és verkedést provokálnak.

A menürendszerekről nem igazán tudok újat mondani: amit az EA az elmúlt években kifejlesztett és használt, az a séma jelenik meg az NHL 2002-ben is. Nem nehéz a navigáció, egy menüpontot több úton is megközelíthetünk. A fent említett intelligenciát természetesen



▲ A játékosok melegítenek



▲ Segítség a mérkőzés előtt





barátainkból is. Itt egy kicsit időzünk el. A program ugyanis tudja az IYF funkciót (Inport Your Face). Ez lehetővé teszi, hogy saját csapatunk összeállításánál az általunk készített fotókat is felhasználjuk. Nem árt, ha olyan képeket raktok



▲ Csokit, szolyit, fruttit

be, melyek semleges, lehetőleg egyszerű háttér előtt készültek rólatok, mert így a gép könnyebben kezeli. A fénykép nem lehet nagyobb 4 megánál, és csak BMP, JPG, PNG formátumban használható. Ha megvannak a képek, ezt be kell másolnotok a játék könyvtárába, azon belül a user/laces alkönyvtárba. Ha ezzel megvagytok, a játékban a Create Player menüpont alatt kattintsatok az Import gombra a játékos megjelenése (Player Appearance) részénél.

No, nem túl bonyolult, viszont baromi jópofa, arról nem is beszélve, hogy állítólag (bár én ezzel kapcsolatban skeptikus vagyok) a további kiadásokban úgy programozzák a játékok, hogy ezek a képek szolgáljanak alapul a játék közben a hokisok arcainak. Az lesz csak a szokatlan, ha a saját arcunkat látjuk viszont az egyik játékoson. HÜÜ... nem is szokatlan, sokkal inkább jeszte.

A másik importálható dolog a zene! Ez sem rossz, bár erre már rengeteg példa volt a játékok történelmében. Ehhez le kell a játék weboldaláról töltenetek egy szoftvert, a <http://www.nhl2002.ea.com/english/cimr01>. Ez a Ditty Importer-nevet viseli, és a menüpontok alatt, valamint (ami ennél sokkal jobb) a mérkőzés szü-

neteiben szóló háttérzenét is a ti kívánságotok szerint alakítja át. Nem kell mondanom, hogy az én játékomban akárhányszor gólt lövök az ellenfélnek, a jó öreg Metallica egyből rázendít a SAD BUT TRUE című örök klasszikusára! Ezzel lehet igazán nagyot dobni a játék hangulatán, mert mindenki jobban érzi magát, ha saját kedvenceit üvöltetik a pálya szélén a hangszórókból. Természetesen minden eseménynek más zenéje van, így nem kell problémáznotok még akkor sem, ha esetleg rengeteg kedvenc zenét szeretnétek belevarázsolni a programba. Az idegenben szerzett góltól egészen a pályáról kirepülő korongig hozzárendelhetek nótákat a történésekhez, így összes kedvencekkel belelérek a mérkőzésbe.

Megint csak a sötét jövőképek mondatja velem, hogy ettől fogva lényegesen átalakulhat a játékeszközben a Zene-értékelés, mivel mindenki saját dalokat pakolhat a játékba. Lassacskán nem tudjuk majd osztályozni.

Térjünk rá magára a játszhatóságra. Az elején említett csapatjátékot kihagynám, viszont az irányításról érdemes pár mondatot bepytyogni. Nem túl nehéz, viszonylag egyszerűen megtanulható az alapirányítás. Természetesen a mérkőzés előtt adhatunk némi előnyt a kapusunknak és a támadóinknak kis, ez különösen akkor jön jól, ha még az elején vagyunk a program megismerésének. Nem fogtok belegabalyodni az irányításba, erről kezeskedem. A hangulatot tekintve teljesen rendben van minden, sőt, végre sikerült egy apró segítséget is belecsempésznem magába a mérkőzésbe, nevezetesen, ha a Beginner módot választjátok, a kommentátorok — akik egyébként jók, és végre nem akadoznak — a játék



▲ Reflexek nélkül nem sokat érünk

közben folyamatosan segítenek, és magyaráznak az ütési módokról, és a rengeteg lehetséges támadásról is. A mérkőzés közben látható grafikai megoldások is nagyon szépek, ahogy ezt egy 2002-es játéktól elvárni az ember. A korong mozgása, a játékosok viselkedése tökéletesen szimulál mindent, az egyetlen zavaró tényező az a fránya akadozás az átvezető képek alatt. Pedig azok is nagyok jók lennének.

A nézők öröngőse, a vezető-edző feszült figyelmé mind-mind jól illusztrálják az eseményeket, de sajnos beszagagnak. Remélhetőleg csak az én gépetem nem szereti a program, ebben az esetben a leírt 4 sort tekintések semmisnek.



▲ Korunk gladiátorai

Mindent a mérlegre téve jó játék lett az NHL 2002-ből, még akkor is, ha egyesek szerint ez a sportág nehezen játszható. A program élethű, gyors, látványos és legfőképp szórakoztató. Az EA Sports neve még mindig garanciát jelöl ebben a világban, előreláthatólag ez a játék sem bukik meg, ahogy ezt elődjei sem tették.

-aDaM-



# PARIS-DAKAR RALLY



## Avagy a hamis prófétára káposztát bízni?

**K**ihívás és álmok. A bátor elhivatottak és az óvatossággal álmódózkodó gondolatainak rabul ejtője. Két alapvető emberi érték megtestesítője: a bátorság és a kitarás próbjára. És e kettő erőpróbája grandiózus környezetben — a gyönyörű, mítikus, és felelmes Szaharában.

### Klasyalók és agyszülemények

Na, hogy a nagy lelkesedés kicsit lehűljön, itt van a walesi Broadsword kampányprodukcója, ami minden bizonnyal a PDR népszerűsítését szolgálta volna erőteljes Amaury Organisation Group (lásd box) támogatással, mert tudni illik Monsieur Auréli a nevet adta a játékhoz. Ment-ségére szolgáljon, hogy valószínűleg soha sem látta a korábbi évek remek pécos rall-játékait (és mint egy nyeletlen kétéves „bálám-új-kapujára”, úgy bámulhatta a tévén villogzó képeket, amit egy PS2 produkált a háttérben megbújó, bajszát ravaszkan morzsolgató kampányfőnök legnagyobb megelé-

gedésére), összehasonlítási alap hiján pedig, ugye...

Esz miert éppen a Broadsword Interactive? Találgatni lehet, de nem érdemes. Az eddigi szimulátor kísérletük a Spirit Of Speed 1937 nem hagyott mély nyomokat szoftverpiac puhatalaj ingoványában. Mivel azonban a témában remélhetőleg további fejlesztők is referálnak a közeljövőben, fanyalgásnak helye van. Hát akkor nagy levegő, és essünk neki!

### Bű és bánat

Már a telepítés meglepetéssel szolgált: majdnem egy giga adat kerül a hardra. Az indításkor azonban még így is kell a CD. Rossz humora van a programozóknak. A menü leírására nem jó kifejezés a puritán, sokkal inkább az, hogy **NULLA**. Ől apró ikon, semleges háttér előtt (talán az intro képsorai futnak kihalványítva?). A zene és a migrén puszipajtás. Ezért azt jobb is kikopcsolni az opcióknál (ellenkező esetben a verseny alatt is konstans indulat-katalizátor lesz). A grafikai beállítások a 3D

az nem fájt, ha 2001-ben kicseréltük egy játék a hasonló apróságtól. Aztán ott van a billentyű-definálás kérdése. Illogikus, túlbonyolított, nem felhasználóbarát. Az öt kicsi indikátorból, izé... ikonból maradt még négy. Lássuk mik ezek!

A játékmódok és a játékos nevének megváltoztatásáról szolgáló menüpont. Ez utóbbit nem igényel ismeretést. A játékmódok is csak egy keveset:

Time Attack — a programban foglalt szakaszidőket megoldtén gyakorlatilag az egész rallt végig lehet játszani, de figyelem, csak a rekord megoldtén korlátozottan az újabb pályára.

Arcade — Lényegében hasonlít az előzőre, de továbblepni itt is csak a négy szakaszból álló pályasor megnyerése esetén lehet.

Campaign — a nagybetűs RALI. 12 szakasz, 4-4 részjárára, vagy „gyorsaságira” osztva, 5 átvezető sivatagi pályáras, összesen kb. 300km-nyi barangolás Afrika kebelén (szavannák, dzsungel, sziklák rengeteg, zuhatagok, megmájas).

A járműválaszték sem kecskegát túl sokkal. 4X4-es terepjárók, néhány ismertebb típusal (Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford), motorok (szinte minden klasszikus és modern sivatagi csoda: BMW, Yamaha, Husqvarna, KTM, Kawasaki), buggyk (itt túlnyomórészt a fantáziajárgányok tartanak a készlet erejéig), és végül a négykerékű motorok, avagy a quad-bike szekció. Tehermonstrumok nincsenek. A valós géposztályok hiánya rögtön aláássa a játék szimulátor voltát. A verseny



kezdetén minden kategóriában csak az alapmodell választható, különféle színben, és feliratokkal. A választék kibővül minden teljesített öszekötő szakasz (Háson) után, amennyiben a szintidőt sikerül felüli, vagy inkább alulmúli

### Grafika és GRAFIKA

CMR első rész, mínusz 20%. Kilóg a lólab. A hátsó pár. Sőt a ló... .kmm... .tompri is. Íme a magyarázat: a menüben állítható a felbontás. De bármily lelkes az igyekezet, csak a 640x480 ló támogatásra. Meglehet, nem minden a felbontás, de az vitán felülített, hogy minél nagyobb, annál jobb. Még mindig a felbontásról van szó!

Az ég statikus, ún. skybox jellegű. A flóra hol dús, hol ritkás, azonban minden esetben 2D-s síklapok ötlelen elhelyezése építi fel. A dzsungel látszólagos sűrűje is ezek a paravanszerű lapok hozzák létre, megakadályozva a zegek és zúgok szabad bebarangolását. A pusztasivatag kő és homok rengetege — igen nagy és tágas terület állnak rendelkezésre — viszont nem szab gátat annak, hogy némi vargabetű közbeiktatásával faragjunk időhátrányunk, ha szükséges. A járgányok inkább amolyan rajzos, mint korszerű valóságutánozó benyomást keltenek.

Legnagyobb jóindulattal sem lehet csillogó, tükröződő felületeket felleldezní Sérülésmodell szinte alig van, az is rémisztően gyermeket; a kerekék, lökhárítók illetve a motorháztető leválására, illetve a







## Hősök és hőstettek

1877-ben egy francia földművelő, a notórius kalandkereső Thierry Sabine eltervezi járművét az Abidjan-Nizza rally egyik libaiszakaszának kelles közepén. Az íjesztő kaland nemhogy elvette volna a kedvét a sivatagi versenyzésről, de olyannyira megrészegett a hőmökön, hogy szándékát elárulja, hogy a gondolt, meg kell őszdítania ezt az élményt a nyolc emberrel, amennyivel csak lehetséges.

Törökvelet egy évtizedet később, a két koronázott király, a belga király és az első Páris-Dakar rally főszervezője, a Páris du Trocadéro, macskakövel indíthatják útnak a félelmetes ismeretlenbe. A többek között Algériát, Nigert, Malit és Szenegált átszáló járműparádát először nyitott ablakot a vad romantika és a szegényes vállalkozások mögött rejtő elmaradott afrikai települések számára, izlettét nyújtva egy újfajta kalandra mekkák termékeiből, az ismeretlen, zajos, bizonytalan kalandra.

A 1986-os verseny ábrázolta rá a világot, hogy a sivatag, csak úgy mint a longer elleneségek közeg az ember számára. Aki nem tartja, bizony könnyen az életével fizethet vakmerőségéért. Sabine — aká a 80-as évektől hekklopereis megfigyelő szolgáltatást a versenyen, a biztonságának érdekében —, és négy lársa életét veszítette egy légi balasban. Persze a versenyek népszerűsége egy csopet sem csökkent. A következő évtől Gilbert Sabine, Thierry édesapja lett a direktor, és még több nagy autógyár köldött versenyzőket a kalandra. 1992-ben két nagyszériás újonc is bevezetése került: a GPS és az ideiglenes (10.000km-es) útonalvezetés a dél-afrikai Cape Town városáig. Két évvel később az idősebb Sabine szervező csapatát visszaváltott rendezőként, és a jelenlegi szervező, az Amaury Organisation Group, Hubert Auriol az élen vette át az örökséget. Nem is akármilyen örökség: Franciaellen legnépszerűbb sporteseménye lett a PDR. Többen kísérő figyelemmel, mint a Vande Globe-ot, a F1-es Világkupához, vagy a Bajnokok Ligájáig. 2001-ben pedig a verseny történetében először győztesek voltak az autós kategóriában:

A helyszínek változtak, városok, országok kapcsokakak a verseny versenyszabályai — indult már a mezőny Grenadából és Venezuela-ból, volt már Páris-Dakar-Páris, sőt Dakar-Dakar is. 1999-ben a teljesített termék is eldölgözta fel a tradicionális észak-déli irány helyett nyugat-kelet Szenegál, Egyiptom, Líbiáig rendeztek. Olyan sztráok születtek, mint An Vatanen, Di Auriol, Stephane Peterhansel, Edi Onill, Bruno Saby vagy éppen a fantasztikus járműgépítő Jean-Louis Schlesser. A versenyzők akaratlanul is több ízben halálesetek, viharok, hórikok, természet csapások tettek próbára. Talán mindezek miatt válszáz a megőrzés, ami a verseny teljesítő embereinek kijár, azokéval, akik megmászta az Everest. Az idei év szintén rendhagyóknak ígérkezik, lévén december 28-án az Anna tartománybani Arrasból rajol majd el a mezőny. Átszeli Franciaországot, Spanyolországot végül behajóznak Afrika felé. A kalandgyógy — amlító, és professzionális kategóriákban — a járművek technikai hátterén kívül személyenként 70.000 Ft, és továbbá 50.000 Ft a kiegészítő felszerelésért (GPS, vészjelzők, vízumok, élelmez, hajóut, sőt a zaro-bankett italigyszasztása is) kénytelenek parkálni, amennyiben az államháztartással ellőrt két gyereken, három szobán kívül van rölesleges négy kerekük is.

szelvődd megpredezésére korlátozód. Horpadás nuku. A motoroknál, quad-bike-oknál még ennyi sincs. De a mocik esetenként legálabb látványos, és tetszetős a motion capture. A zötykölődés, és a borulás élvezetes, így kell elképzelni a viccelő dühös kismalac óriási peresését. („Mi van már leszállni sem lehet!”)

Az árnyékok nem hiányoznak, sőt néhol jó móka megfigyelni, hogy a versenyautó dinamikusan születtek egészen más irányban helyezkedik el, mint a fáké, bokroké.

A fizikai modell javára pedig csak

azt lehet írni, hogy legalább különbözőképpen érezi (és látja) a kis 110-170 kilós kétkerekűk (és quad-bike-ok), illetve a másfél-két tonnás négykerekűk között. És mégis mozog a föld. Vagy csak én érzem úgy? Történt ugyan is, hogy a talaj virtuális egyenetlenségével a négy kerekűk gazdálkodó vasakat sokkal inkább késztette instabilitással! Padlógázgázzal egy hirtelen megdöbödés, és máris botanika-geológia szakos tanulmányait utol voltam kénytelen a napirendi pontjaim közé iktatni. Akkor tehát, hogy is van ez? Inkább a négy



szobába három gyerek, de csak két kerék!

## Sorolni és feladni azt...

A gépi intelligencia, vagy nevezzünk inkább beépített időliminek, igen szigorú ellenfél. A sokszor egész szakaszhozson tartó kikerülhetetlen — és a gyors haladást teljesen kizáró — hepekkel meg hupakkal karöltve pillanatok alatt óriási hátrányt lehet összeszedni. Akár már a második szakaszon, amit az utolsóig lehetetlen ledolgozni — még ha csak 2 perccel legyen is szél De mit tesz ilyenkor a (b)eszűlt versenyző? Nyomja a gázt (vagy billentyűt) mint Marci: hevesen! De sajnos ettől csak lassul a tempó, kidagad az ér a halátnékon. A fémország meg úgy néz ki, mint Lacika kemping gangája a downhill világkupán utána. Igen mély vízmosások, ledőt fátörsek, a talaj színébe beleolvad a többtonnás kavicok állandó ébersége intenek. Eleinte nevéseges, később bészűlt: az ördögcszekerek (Eryngium campestre) kis görgeteggel képesek felőkléni egy motort utasával együtt!

A szakasz megkezdése előtt érdemes tanulmányozni az útvonalterképet, mert sokszor alternatív útvonalat kell választani. Memorizálni sem árt, különösen a motorőrülteknek, mert utoye nem meglepő: nincs navigátor! Ha már elvisehetetlen

mennyiségű sérülés gyűlt össze, jöhet a javítás. Bárhol, akár a folyó közepén, elég megállni, megnyomni a megfelelő gombot, és mint valami sci-fi-ben, — a darabosnak látszó gonosz robot — semmiből újrateremtí önmagát! A

leghihetlenebb pedig az volt, hogy számtalanszor az ilyen útközben történt reparáció után a következő (10 másodpercenként indul egy-egy versenyző), road-warrior! telibe kapta és cafatokra szórta ismét a begyógyult járgányt. Ilyenkor csak néztem hitetlenkedő, könnyes szemmel...

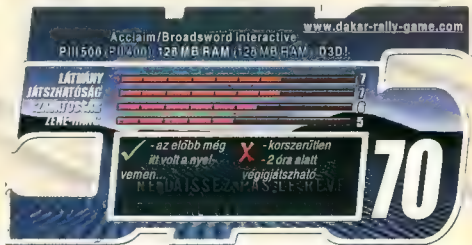
A járművek motorzaja egy kaptafa. A környezettel történő interakciók zaja teljesen hiányzik, a hangulat rovására. Porfelő ugyan van, de se sár, se semmi, ami fölött ejtene a vaslovak makulátlan kasznját. Nézőknek még 2D-s hirdetőfalakformában sincs nyoma... Itak dalse.

## Epi és lógus

Igen szomorú, hogy egy ilyen szimpla kis tucat-játék lesz az autóversenyei legnépszerűbbikének a szöszölője. Vagy ez talán csak egy korai béték retek, mogyoró? Nem hiszem.

A hatszoros győztes motorversenyző Peterhansel mondta egyszer: „A sivatagi éjszaka egyszerűen csodálatos. Semmit sem hallani, tökéletes üresség.” Az Acclaim Paris-Dakar Rallyja is ilyen. Leszámítva azt a csodálatos doigt...

ENDER WIGGIN



# Ismerkedés NHRA Drag Racing Main Event

Nyomd a gázt a hűtőrácsig, bácsi!

**G**ondolom, sokan kedvelik közlekedni a gyorsulási versenyeket. Szerencsére kis hazánk is büszkélkedhet egy hasonló próbálkozással, sajnos csak amatőr szinten. A szervezés itthon is profi, csak éppen a versenyzők amatőrök, ami természetesen nem a tudás színvonalára utal, hanem arra, hogy nincsenek kiforrott csapatok és egyesületek. Egy ilyen irányú összefogás nélkül nem képzelhető el komoly és nívós verseny, és amíg a helyzet nem változik, csakis egy amatőrökben álló bagázs hétvégi gyalogsáiról beszélhetünk. Az itthoni versenyeknél ottthon add hely a Hungaroring, amely elméletileg megfelelő hely lehetne akár Dragster versenyek megrendezésére is, ugyanis ennél a verseny-számmal egyáltalán nem mellékes a pálya hossza, hiszen itt az autók lassításához már fékezőernyőket és motorféket is használnak. Az NHRA Pro Stock Cars and Trucks-ban, mint ahogy a neve is mutatja

széria alvázra épített autókkal kelhelünk versenyre. Tehát nem klasszikus Dragsterekkel van dolgunk, de higgyük el, ezek sem Trabant motorral vannak szerelve.

A menüben kiválaszthatjuk kedvenc csapatunkat, és már indulhatunk is a versenypályára. Kétféle mód közül választhatunk, az egyik a gyors verseny, a másik Race mode. A Quick Race pont alatt gyorsan eljáratjuk a sebességi fokozatok adagolását és a gáz használatát. Ennél a sportnál elengedhetetlenül fontos, hogy ismerjük az autók teljesítményét és dinamikáját, és azt, hogy az egyes sebességi fokozatok mennyire hosszúak, és azt, hogy hol pörög ki legjobban a kerék. Itt a gyors versenyben egy nagyon jó segédeszközünk van, ez pedig a grafikus fordulatszám-mérő. Ez az eszköz a verseny megnyerése szempontjából kritikus fontosságú (legalábbis a kezdőknél) hiszen ilyenkor a leglényegesebb: az autó nyomatékát úgy adagoljuk, hogy a motor mindig a legnagyobb fordulatszámra maradjon, de a kereknek ne pörögjenek ki. Ezt az adagolást a sebességi fokozatok jó megválasztásával érhetjük el. Sokszor látni a gyorsulási versenyeken néhány „szuper autós” pótfékezést vagy csávót,

aki mondjuk egy 911-es Porsche-val indul, és rögtön a rajti után egy diesel-es Golf a földbe döngöli. Hízen ez a sportág nem arról szól, hogy tövig nyomjuk a gázpédált és kivágjuk a kuplungot, amely hatására az autók szétkaparja magát, miközben az ellenfelünk már

régis-rég áthaladt a célvonalon, itt vezetni is tudni kell. Természetesen az előző példák a „normális” gyorsulási versenyekre értendők, és nem a Dragster futamokra, de mindkét versenyszámban ugyanezen normák szerint kell eljárunk, ha győzni akarunk. Most nézzük, hogyan is kell egy jó versenyt lefutnunk: a rajtot egy sárga, majd egy zöld lámpa segíti. A leglényegesebb dolog a start, próbáljuk már a sárgában kioldani a kuplungot, de ne túl korán, mert ilyenkor szabálysértés miatt kezdetül újra. A Space gombbal adagoljuk a gázt (mindig a padlóg), majd a W-vel engedhetjük ki a kuplungot, és itt kell nagyon figyelni, az első fokozatot a lehető leggyorsabban váltjuk el, mivel ha nem így teszünk, a jókora gumiszágon kívül mást nem fogunk elérni a versenyben. A sebességi fokozatokat az S-gombbal pakolathatjuk. Természetesen a nagy gyorsulás következtében az autók orra megemelkedik, amely kissé megnehezíti a kormányzást, hiszen a saját sávjunkban kell maradnunk a verseny egész időtartama alatt, ha pedig másképp teszünk, akkor automatikusan diszkvalifikálódunk. A sávján maradás nemcsak a szabályos verseny

miatt kívánatos, hanem a balesetek elkerülése végett is, hiszen az ilyen nagy sebességnél a palánkkal való ütközés a lehető legnagyobb veszélyforrás. Azonban nemcsak a kormányzásra kell figyelnünk, hanem a motor idejében való leállítására is (S-gomb), amelyre egy felirat figyelmeztet minket – természetesen csak a Quick race módban. Ugyanez vonatkozik a fékezőernyő kibocsátására is, amely a Ctrl gomb megnyomásával aktiválható. A Race módban kiválaszthatjuk, hogy Truck, vagy Car kategóriában kívánunk-e indulni, majd megválaszthatjuk a verseny nehézségi fokozatát és a különféle versenyszámokat: Testing, Match, Single, Season. A képernyő alján közepén természetesen válogathatunk a rendelkezésre álló versenypályák közül. A pálya kiválasztása után az autót, a csapatát, majd a pilótát kiválasztása van csak hátra. A játékat tartalmaz egy speciális racepacket, amely segítséget nyújt saját csapatokat, autókat, és versenyzőket variálhatunk össze, ez az extra funkció a főmenüből érhető el.

## Grafika, hangok

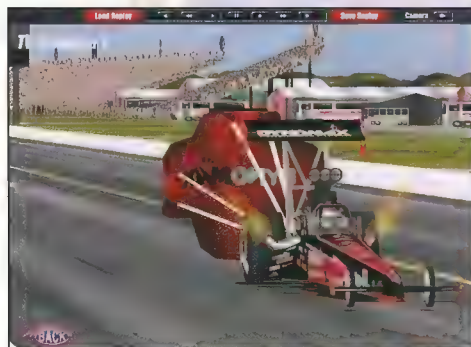
A program telepítése igen frappáns, mivel egy linken kívül semmit sem pakol a masinánkra, úgy ahogy van a CD-ről fut. Ennek az igen jó megoldásnak köszönhetően kb. öt percnél foggy, amely olyan szintű Windows pusztulással jár, amely a kernelig hatol, és a fekete képernyőn már csak a reset



▲ A rajt előtt még csak alapjáraton



▲ A Funny Car-ból ilyen széles a panoráma



▲ A fékezőernyő aktív, a háttérben a balázott tömeg látható



▲ Odaégett a rántottám





A virágkorát élő Amiga egyik legjelesebb platformdarabja mutatkozott be 1991. októberében, **Elf** címen. Ötletes újításai révén a mű sikerrel nyerte meg a kor játéktársadalmát, mely újítások közül egyet el is hintek: csak akkor számíthatunk sikeres szereplésre, ha a kalandozásaink teréről szolgáló erdő békétűrő lakóinak — értsd: nyuszi, madárka, ugráló mesegomba — életét megkímélvén irítottuk halomra a Rosszkat. Hasonló elgondolás vezérelhette az **Arachnophobia** című film nyomán készült, C64-re optimalizált darab alkotóit is — pókparázsa sokaknak van, sőt emlékeim szerint Cornelius is gyakorta készült pókszerű lények kiiktatására. Így az Elf előtti gyakorlásnak is felfogható a pókszony mielőbbi leküzdésére használatos klasszikus. Addig a pontig, míg egyikük minden lebecsületünk ellenére sem állal beleszípi egyet fedetlen bőrfelületünkbe — tudni kell ugyanis, hogy a pókok rendszerint a bőrön keresztül juttatják mérgeanyagukat a támadott lény véráramába. Nem szabad ám idegeskedni: alig pár percere van a kórház, telis-tele beteg humanoidokkal, kik sápadt orcával remélnék megváltást a helyi mesterember, Dr. Stoenheim messzi földön híres szakértelmétől.

Újdonságokra fogékony egyedek akár próbát tehetnek a doki munkabőrének átválalásával is, s örömmel



nyugtáztatják: a kedves páciens csak az ő közreműködésük révén leledzik **Life & Death** között. Nagyon jó játék, nagyon jó! Antrópt a szolttyadt páciensnek, ehe... Nehogy! Félteni különben kell ezeket a betegeteket: egyrészt, esetleges elhalálozásukat követően mindig kapunk egy újat, másrészt: örülhetnek, hogy két sziketréning között lehetőségük van a betegszobában mellékelő TV behatóbb tanulmányozására.

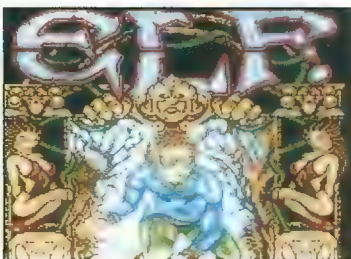
Mert 91-ben **Speedball 2** szazon volt, kérem! S aki a Speedballt nem szereli, nem érdemel steril szikét. Sem. Néhány szó a kultikus Speedballról: labdajáték. Emberek játszzák. A jövőben. Durva játék. Jóféle játék. Annak az úrnak ott az első sorban ugyan komoly aggályai mutatkoznak, állítja: ő még a szájbőrpánk jövőkép derekán is

**A Zöld Posztó Büvöletében** él. Nekí ajánlhatom, hogy tegyen egy próbát a tárgyalt szám 14-edik oldalán kezdődő, hasonló címen futó Biliárd programcsomag tanulmányozásával, s ha még ez sem tetszik neki — szívjön gázt és gyújtson rá. Az elfelel robbanások alkalmával keletkező detonációk, bizonyos körülmények között nem jár-

nak haggal. Például az űrben. Látoz, Pistike? Mr. Lucas és Ridley passz '79 óta néz minket hülyének. Nem így a **Captain Blood**, C64, Amiga űrstratégia fejlesztés legesztés neves alkotógdárja: a robbanásokhoz hangok nem, ám magához a darabhoz még napjainkban is érdemlinek nevezhető játékelmény dukál.

Stratégiajn azonban nem csak az űrben, sőt nem is csak kézzel az asztal alatt lehet — ezért itt figyeljál a **Champions of the Raj**, meg persze a **Conquestadoris**. Előbbi Amigás, utóbbi C64-es platform. Előbbiről még tudni illik, hogy minden idővel legtréfásabb gyári védelmével szerelték fel — 50% esélyünk van, hogy kézikönyv nélkül sem dob minket ki a darab. Jó, mi? Mit is kell tudni ugyanakkor a Conquestadorról? Mindenekelőtt ezt: szintén a tárgyalt számban olvasható róla kimerítő részletességű leírás. Jó, jó: nem én írtam, de azért remek írás, komolyan mondom, eggészen kitűnő írás.

Mivan akkor, ha a bőség zavara végett némi könnyed, szellemi kikapcsolódásra vágyasz? Vegyél Fülest. Vagy, ha nincs kedved leszaladni, vedd elő a **Su-Sweet**-et. Az első pillantásra Teltrisklónnak tűnő mű az elmúlt évtized során a legklasszikusabb logikai darabok közé nyert bebocsátást, nem véletlenül. Hanem azért, mert a C64-es idők egyik legszórakoztatóbb darabja-



ként tekinthetünk, s tekinthetünk rá. A Jó Öreg persze jeleskedett a sportszimulációk terén is, ennek ékes bizonyossága a **Face Off**, fajtájára nézve jókorjogor szimuláció. A játékosok csapatokat alkotnak, majd a kezükben tartott ütő segítségével megkísérik a korongot az ellenséges csapat térfelén lévő hálóba juttatni. Ha már szimuláció, akkor nem csak sportol lehet tessék, itt van nektek a **Thunderhawk**, Amigára. A kor legsikerültebb vadászsimuláció közé tartozó darab maig is alapratózeika minden valamirevaló Amiga emulátor csomagnak.

A haditengerészet iránt fogékony játékosoknak figyelembe ajánlom a Hostages, illetve **Mayday Squad** nevű projektjeiket is. Megjegyzés: az említett programok közül csupán egy szerepel a kérdéses számban, de az nagyon. Maroknyi egyéb érdekesség mellett kiemelt figyelmet érdemel az itt prezentált, korai Csevegő tematika, valamint a kor RPG mítoszoké, a **Chaos Strikes Back**-hez mellékelő tippözn is.

A címlapon én vagyok. De ez titkos.

Gyalog Zoltán





# 576 KONZOL - A MEGSEJÁLLOTT JÁTEGOSOK MAGAZINJA



## KÖVETKEZŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL

X-Men 2 (PS)  
 Sheep, Dog 'n' Wolf (PS)  
 Tintin Adventure (PS)  
 Devil May Cry (PS2)  
 Paris Dakar Rally (PS2)  
 Klonoa 2 (PS2)  
 Rune Wiking Warlord (PS2)

Silent Cope 2 (PS2)  
 Extreme G3 (PS2)  
 Codename: Veronica (PS2)  
 Alien Front Online (DC)  
 Zero Gunner 2 (DC)  
 Dragon Riders (DC)  
 Fligian Bros (DC)

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132  
 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)  
 az 576 Konzol valamelyik korábbi számát  
 (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!  
 Na ez így már elég kedvező, nem?

# EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **5760,-Ft-ért**,  
 tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Nevéd és címed  
 (pontosan és olvashatóan!)  
 Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Nevéd és címed  
 (pontosan és olvashatóan!)  
 Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,  
 ill. 1 éves előfizetéskor a  
 kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62931306 105 71

<65>

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

# Kult JÁTÉKOK

A sarki zöldseges is ezt nyomja

## Elasto Mania (ELMA)

[www.elastomania.com](http://www.elastomania.com)

Mert mitől is emelkedik egy játék ily misztikus körökbe; mi az a határ, amikortól már nem egyszerű pénzszerzési lehetőség, már nem is csupán ötperces szórakozás — hanem **legenda**, maradó, kellemes emlék, amit időnként — évente, havonta, de akár naponta is — előveszünk rejtekből, ahol övünk, védelmezzük a rátörő falánk rémségektől? Ezt, úgy hiszem mindannyian így gondoljuk: nem lehet, igaz, nem is szükséges megneveznünk. Egyvalamit kell mindig cselekednünk: játszani vele, újra és újra átélni az élményt, melyet talán évek, évtizedek elteltével is biztosít nekünk.

## No de mi is az az Elasto Mania?

Az Elasto Mania egy valós fizikai modellen alapuló motorkerékpárszimulációs játék.

Ez a hivatalos műfaji megnevezés. Hát, hogy is mondjam... A játékban egy cross-motorral kell almákat felszedegelni, majd elvergni a virágok. Tömegesen ennyi. A kíváncsiságot ez nem csillapítja, ezért kicsit bővebben is kifejténém.

Adott egy robogós emberke, akinek nem szabad hozzáérnie a terephez, s a néhol felállított akadályokhoz. Minden pályán van egy virágocska, ennek elérésével teljesítjük az adott pályát. Am előbb fel kell kutatni és szedni az összes pályán található almát is.

Többnyire különböző útvonalak alkalmazhatók a siker érdekében, a hosszabb terepeknél viszont mindig van egy — úgymond — legmegfelelőbb.

Ennek kitapasztalása már önmagában előhívja a versenyszellemet



az atlag játékosból; de van itt még valami más is: a játék időre megy! Nem tettem említést még az irányításról, pedig kétségtelen tény, ez adja meg az egész motorozás pikantériáját! Alapvetően csak a kurzor-billentyűket és a space-t kell használnunk. Ha a fellelé mutató nyilacskát nyomogatjuk, gyorsítjuk motorunkat; értelemszerűen az ellenkezőjével lassíthatunk. Csak-hogy ez a fránya szerkenyű dőlőnél, mint a ptyókás bácsikák délidőben! Ennek a fele sem tréfa, korrigálni kell eme devians magatartást! Erre való a két hátramaradt iránygomb (bal-jobb), melyek segítségével megemelhetjük a motor orrát, illetve fordít — mindig az adott irány szerint dönti meg motorosunk a gépet. A szököz billentyűnek is igen fontos feladata van, megfordíthatjuk vele motorunkat, márpedig ez sok esetben szükségszerű! Ha van elegendő helyünk és késztetésünk, különböző akrobatikus mutatványokat tudunk produkálni, leggyakrabban szaltózni fogunk.

Opciók. Igen, itt is van ilyen menüpont; többek között beállíthatjuk a zenét, a játékosok számát (!), még emberünk és motorunk „öltöztetési” is! Továbbá van lehetőségünk magunknak is saját pályákat gyár-

tani! Igaz, ez csak a regisztrált verzióban nyújthat igazán örömet, a demo játékhöz mellékeltsz szerkesztő igencsak korlátozott területen fejti ki hatását. Aki pedig egyből nekiveselkedik a száguldozásnak, nos, tegye csak!

Nevünk megadása után jöhet a másodpercek számlálása, motorozás, néha bizony bosszankodás. Néhány pálya eléggé — hogy is mondjam — szívatós, de mindig, minden egyes bukásnál érezzük, hogy mi volt a hibánk, tudjuk, hogy képesek vagyunk megcsinálni! Éppen ez a program lényege, egyszerűen nem ereszti az aktuális delikvenst; mindig újabb és újabb próbálkozásra csábítja a játékos... Pontosabban játékosokat, mert lehet ám másodmagunkkal is nyomulni! A cél a minél — de legalább az ellenfelelnél — több alma begyűjtése!

Van egy „gyűjtsd be a zászlót” is (capture the flag, óriási). Azt ugyebár felesleges eszetlenül, hogyha az egyjátékos mód ilyen lebilincselő, milyen lehet kettőn játszaniunk vele, hehe... Az ELMA leköltöz a monitor elé, s azt bámulod szemfajdulásig. Ha néhanapján felbukkanunk az információs világszótára (ejj, beh ronda is ez a kifejezés), és unal-



munkban előtorunk egy keresőszervet, megtalálhatjuk mások — értsd: a profil — időeredményeit az adott pályához. El fogsz hűlni, és nem fogod elhinni, hogy milyen eredmények tudnak születni! Itt jön be egy másik funkció, legutóbbi ügyeskedésünket ugyanis mind visszajátszthatjuk, mind elmenthetjük, hogy az utókor is gyönyörködhessen fenomenális tehetségünkben!

Ezeket a felvételeket teszik fel a hálóra biznyságul: im, nekem így sikerült. Érdemes ezeket is megnézni, sokat lehet belőük okulni (példának okáért: hogy így mi sohasem fogunk tudni elmázni... ©)!)

A demóban található pályák csupán az Action Supercross feltüpozt változatai; de nem kell aggódni, a mellékelt pályaszakaszokban már rengeteg akadály **TEREPEZ** csupán fel kell őket keresni. Ezek többségében a regisztrált változattal működnek, de van külön gyűjtemény a shareware ELMA-hoz is. Találhatunk még grafikai segédprogramot, külön képalomnyokat, és még ezerrel más kiegészítést. Ha pedig nekünk kompaktkelemez ELMA-ra van csillapíthatatlan szükségünk, ilyet is találhatunk; az alapjátékon kívül rengeteg válogatott pályát, és minden létező segédanyagot megkaphatunk CD-n.

Osszesítve az eddig leírtakat: ezzel a játékkal kivétel nélkül mindenkinél játszania kell!

Még annak is feltétlenül ki kell próbálnia, aki eleve ódzkodik az ügyességi játékoktól; ehhez a programhoz legalább annyit stratégiai érzék és logika szükséges, mint reflex, és ezt senki sem kérdőjelezi meg.

Most pedig megyek egy kicsit elmázni...



Dracoo  
dracoo@maffa.hu



# EZ ÁM A NAGY SZÁM



# 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 KByte**-ra,  
9552 Ft helyett mindössze **6999 Ft**-ért tiéd lehet a következő évfolyam,  
továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

**Ez már bárkinek megéri. Neked is?**

**Belföldi levelezési címet**

CSSZEG

62931306 105 71

**Belföldi postautólevél**

EXP TV SK

62931306 105 71

**BELFÖLDI POSTAUTÓLEVÉL**

EXP TV SK

**COMGAME "576" Kft.**  
1389 Bp. Pf.: 132

**COMGAME "576" Kft.**  
1389 Bp. Pf.: 132

<45>

<62931306> <105> <71>

**Az előfizetés értéke**

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Ne feledd az Irányítószámod!**

**A 6 db ajándék példány  
felsorolása  
(+2 szám arra az esetre,  
ha a választott számok  
valamelyike elfogyott!)  
pl.: 96/4, 99/2 stb.**

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Ne feledd az Irányítószámod!**

1. TITKOSÍTOTT  
2. NEM FOGADTA EL  
3. CIM ELEGTELEN  
4. CIMZETI ISMERETLEN  
5. JÁRZETI ISMERETLEN  
6. HÍVÉRE HÍVÁZDOTT  
KEDVÉLY

Neved és címed

Küldje el a levelet az alábbi címre:

Ne feledd az Irányítószámod!

A feliratok elhelyezését a levelezési szabályok és az irányszámok szabják meg.

EXP TV SK	EXPRESSZ
EXP TV SK	TÉRITIVENTYES
EXP TV SK	TÉRITIVENTYES SAJÁT KEZÉRE
EXP TV SK	EXPRESSZ TÉRITIVENTYES
EXP TV SK	EXPRESSZ TÉRITIVENTYES SAJÁT KEZÉRE

## HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

**Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre  
(1389 Bp. Pf:132)**

**annyiszor 100,-Ft-ot ill. 150Ft,-Ft-ot, ill. 796,Ft-ot,  
ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget  
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be  
a kért lapok megjelenési számát.**

**Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

**\*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.**

**Megrendelt újság(ok)  
ára + postaköltség  
összege**

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az irányítószámod!**

COMGAME "576" Kft  
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft  
1389 Bp., Pf.: 132

**Neved és címed  
(pontosan és olvashatóan!)  
Kérlek ne feledd az írányítószámod!**

**Megrendelt újság(ok) felsorolása**  
pl.: 96/4. 99/2 stb.

**Az 576 KByte**

## 1990-1999-es

számai

**100, Ft/db**  
**(+ postaköltség\*)**

2000-es

számai

(+ postaköltség\*)

2001-es

számai eredeti áron

796,- Ft/(db)  
(+postaköltség)

**megvásárolhatók  
boltjainkban vagy a  
megrendelhetők csomagküldő  
szolgálatunktól  
(1389 Budapest, Pf.: 132)**

**\* A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

	do Postakidžeg	do Postakidžeg	do Postakidžeg
1	64.-	21 580.-	41 620
2	89.-	22 580.-	42 620
3	229.-	23 580.-	43 620
4	229.-	24 580.-	44 620
5	229.-	25 580.-	45 620
6	229.-	26 580.-	46 620
7	229.-	27 580.-	47 620
8	540.-	28 580.-	48 620
9	540.-	29 580.-	49 620
10	540.-	30 580.-	50 620
11	540.-	31 580.-	51 620
12	540.-	32 580.-	52 620
13	540.-	33 580.-	53 620
14	540.-	34 580.-	54 620
15	540.-	35 580.-	55 620
16	540.-	36 580.-	56 620
17	540.-	37 580.-	57 620
18	540.-	38 580.-	58 620
19	540.-	39 580.-	59 620
20	540.-	40 580.-	60 620

**Akciónk a készletek erejéig tart!**



**HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?**  
**TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!**

# Cinkelt lapok

## Commandos 2: Men of Courage

Játék közben ird be: 1982gonzo, vagy ha ez nem működik, akkor: gonzo 1982 formában. Ezután a következő billentyű kombinációkat használhatod:

### SHIFT+V

Az ellenség mozgási útvonala látható

### SHIFT+X

Teleport a kijelölt kommandónak

### CTRL+I

Legyőzhetlenség

### CTRL+SHIFT+N

Misszió vége

### CTRL+SHIFT+X

Mindenki megsemmisül

### Shift+F1/F2/F3/F4

Video mód váltása

Pálya kódok

1. Pálya - NORMAL, XHGDR: HARD, PLKUM: VERY HARD, PVTSL

2. Pálya - NORMAL, WKUC4: HARD, JESSH: VERY HARD, SKDJF

3. Pálya - NORMAL, YSM51: HARD, DFY3B: VERY HARD, 3DYNB

4. Pálya - NORMAL, B7D8F: HARD, K9D3H: VERY HARD, 9BG3S

5. Pálya - NORMAL, 3GHSI: HARD, NMWQ9: VERY HARD, KJWJK

6. Pálya - NORMAL, AZLM1: HARD, 16G3L: VERY HARD, E2J7H

7. Pálya - NORMAL, JAHSG: HARD, WL3CZ: VERY HARD, ZX78Y

8. Pálya - NORMAL, UN63A: HARD, LPQ6T: VERY HARD, TRIB4

9. Pálya - NORMAL, VAZ2P: HARD, SRCM8: VERY HARD, TRD78

10. Pálya - NORMAL, 9TT5W: HARD, PAEN8: VERY HARD, 1LPQD

Játék közben a [-] megnyomására előugrik a konzol, ahová beírhatod a kódokat, és az [ENTER]-el aktivizálhatod őket.

### thetrooper

Isten mód

diewithyourbootson

Végtelen lövész

sunandsteel

Lövészujratöltés

stilllife

Sérthetlenség

### revelations

8 tűzérési támogatás

### flypower

Repülés

### givemeallyougout

Az összes fegyver egy szinten

## Madden NFL 2002

A Settings menü Secret Codes sorába ird be: **GOLDENGOD**. Ezzel több mint 200 csapat közül választhatsz a játéknak.

Egyenként is kiválaszthatod a kívánt csapatot, következő kódok beírásával:

Az elérhető csapatok

1975 Cowboys

Hailmary

1957 Lions

Lionpower

1957 49ers

Goldrush

1958 Giants

Jollygreen

1958 Colts

Stables

1962 Texans

Getem

1962 Oilers

Therewasaman

1966 Chiefs

Megiveyou

1966 Packers

Champs

1966 Cowboys

Whoshotjr

1967 Rams

Blitzer

1967 Packers

Snowplow

1967 Cowboys

Tundra

1968 Raiders

Heidi

1968 Colts

Shocker

1968 Jets

Tvtimeout

1969 Chiefs

Nofluke

1970 Browns

MNF

1970 Vikings

Peopleeater

1971 Chiefs

Overtime

1972 Steelers

Lucky

1972 Dolphins

Perfect

1972 Colts

Airshow

1972 Raiders

Wildcard

1974 Steelers

Steelcurtain

1975 Vikings

Purple

1977 Cowboys

### Pickedoff

1978 Steelers

Dynasty

1978 Raiders

Holy

1978 Chargers

Roller

1978 Oilers

Earl

1979 Cowboys

Comeback

1979 Buccaneers

Pirates

1981 Chargers

Ironman

1981 Bengals

Thecatch

1981 Cowboys

Tigers

1984 Dolphins

Nochance

1985 Bears

Dantheman

1985 Patriots

Upset

1985 Falcons

Blowout

1986 Broncos

Flyaway

1989 Broncos

Thedrive

1990 Bills

Crushed

1991 Falcons

Wideright

1992 Bills

Neonlights

1993 Bills

Comebackkid

1994 Chargers

Notagain

1996 Panthers

Charge

1996 Packers

Almost

1998 Vikings

Missedchance

1998 Packers

Noluck

1998 49ers

The catchtwo

Egyéb cheatek:

### GORMENGHAST

Szörnyeteg csapat

### LACESOUT

Minden erős csapat a tiéd

### NEVERMORE

Minden fekete csapat a tiéd

## Magic & Mayhem: The Art of Magic

Keress meg a „startwizard” fájlt a játék könyvtárban, és nyisd meg a „notepad”-al. A „Hitpoints” értéked át tudod írni 20000-re (ez a maximum), és ha úgy gondolod, a „Mana” értéket is beállíthatod erre.

FONTOS!!! Ne klikkelj a „FACE OR MAGIC BOX”-ra a játékban, mert le fog lagyni.

Hex Cheatek:

EZ a 4 bytes a „mana” értéke

006211d6

0066d38e

006a1baf

00e20108

00e206e8

00e20932

00e2093a

Ez a 2 bytes a „health” értéke

006a1bb7

00e2010d

00e24098

00e240a4

00e240b0

04b50121

## Red Faction

Játék közben a [-] billentyűt lenyomva egy ablak fog előugrani, ahová a következő kódokat beírhatod:

### Vivalahelvig

Isten mód

### Bighugmug

Minden fegyver és lövész

### Heehoo

Repülés mód

camera1; camera2; camera3

Kamera váltás

## Spider Man

A „Cheats screen”-be, írhatod be a következő kódokat:

### FUNKYTTWN

Toon Spidey

### STICKMAN

Stick Spidey

### CLUBNOIR

„Ben Reilly” öltözk

### ADMNTIUM

Sérthetlenség

### RSGLLRY

Karakter bemutató

### CINEMA

Átvezető muzik

### FANBOY

Képregény gyűjtés

### MME WEB

Szint választás

### KIRBYFAN

A játékmenet képregénybe foglalása

### ROBERTSON

Alap történet bemutatása

### SM LVIII

Gyors ruhaváltás

### MRWATSON

„Peter Parker” öltözk

### KICK ME

„Amazing Bag Man” öltözk



**XILTRNS**  
„Scarlet Spider” öltözék  
**SYNOPTIC**  
„Spidey Unlimited” öltözék  
**TRISNTNL**  
„Captain Universe” öltözék  
**MIGUELOH**  
„Spidey 2099” öltözék  
**SECTRWAR**  
„Symbiote Spidey” öltözék  
**RULUR**  
J James Jewett  
**EGOTRIP**  
Pulizáló fej  
**GLANDS**  
Végtelen pókháló  
**LEANEST**  
Minden  
**WEAKNESS**  
Teljes életerő

### Far Gate

Ird be a főmenübe „superxstudios” és minden misszió választható lesz, ha pedig azt írod be hogy: „f182461” akkor engedélyezed a cheatek használatát

/gates  
Több pénz  
/instabuild  
Minden egység azonnal elkészül  
/keny  
Minden ellenség azonnal legyőzése  
/fog  
„fog of war” ki-bekapcsolása  
/stats  
A statisztika megjelenítése

Gunnmetal  
Játék közben az [F8] megnyomása után írható be a cheat kódokat:

**MADMECHASTREISAND**  
Teljes lőszér  
**MADCOSMODNA**  
Teljes életerő  
**MADDUCTTAPE**  
Teljes pajzs  
**MADRUBYSLIPPERS**  
Repülő mód  
**MADBANANAPEEL**  
Repülő mód kikapcsolása  
**MADBUCKETOWEASELS**  
Rúd mód  
**MADGETOUTANDWALK**  
Turbó mód kikapcsolása  
**MADMAXAMILLION**  
1 millió dollár  
**MADCASTLEARRGH**  
Sztíz befejezése

### Arcanum

A „load/save” képernyőn megnézheted a fő feladatodat, valamint az egyéb feladatokat, amik nem ide tartoznak, de a legfontosabbak.  
Néhány helyet még nem tudtam felfedezni úgy mint te, mivel ez a

játék hatalmas területen folyik, és a maximális szint az 50 (ha ezt eléred nem kapsz több pontot). Ajánlatos felépíteni tizenöt WP-t és megtanulni a „teletransportation”-t hogy több időt tudj megakartani, különben gyalog leszel kénytelen bejárni a területet  
Ime az Arcanum kontinens térkép koordinátái.

### STONERWALL RANGE:

Torin Quarry  
W1420, S1100  
Torgs Altar  
W1214, S1139  
Crash Site  
W1452, S1292  
Arbalahts House  
W1453, S1304  
Shrouded Hills  
W1409, S1306  
Simon Fahrkus- Shack  
W1452, S1326  
Black Root  
W1097, S1442  
Wolfs Cave  
W1230, S1532  
Liams Workshop  
W1181, S1466  
AncientMaze  
W1368, S1585  
Tarant  
W937, S1027  
Derholm  
W1238, S1652  
Razor Points  
W1503, S1771  
Hardins Pass  
W1289, S712  
Stone Cutter Clan  
W1342, S887  
Wheel Clan  
W954, S867  
Still Water  
W1191, S754  
The Black Mountain Mines  
W1308, S755

### MORBIHAN PLAINS:

Ancient Temple  
W775, S917  
Voorden  
W871, S1191  
Elen Ruins  
W712, S1022  
Forbidden Pit  
W833, S1032  
Kree  
W635, S1203  
Ashbury  
W506, S987  
AncientShipwreck  
W500, S891  
The Lair of Bellerogrim  
W769, S839

ISLE OF DESPAIR:  
Shades Beach

W374, S826  
The Women's Camp  
W268, S823  
The home of Maximilian  
W321, S837

### GLIMMERING FOREST:

Falcon's Ache  
W1327, S562  
Quintarr  
W1546, S657  
Small Pond  
W1596, S881  
Small Camp  
W1262, S477  
T'sen Ang  
W1507, S297  
Secret Village  
W1320, S181  
The Poachers Camp  
W1207, S275  
The Bedokaan Village  
W1179, S315

### GREY MOUNTAINS:

Kerlin's Altair  
W893, S423  
The Bog  
W1077, S514  
Strange Pond  
W620, S526

### LEFT CONTINENT:

Broken Cathedral  
W1630, S1206  
The Old Lagoon  
W1694, S1320  
The Cold Place  
W1612, S1414  
Rosen borough  
W1749, S1514  
Bold's Altar  
W1626, S1635  
Caladon  
W1606, S1828

### Baldurs Gate 2

Nyisd meg a [Baldur.ini] fájlt a notepad-al és írd be a végére :  
Debug Mode=1.  
Mentsd el a fájlt, és indítsd el normás módon a játékot, és ezután játék közben a [Ctrl+Space] megnyomására előhívható a konzol, ahová a cheat kódokat beírhatod.

XP a csapatodnak  
**CLUAConsole:SetCurrentXP**(„a kívánt pontszám”)  
Arany  
**CLUAConsole:AddGold**(„a kívánt arany mennyiség”)

Tárgyak megszerzése

**CLUAConsole:CreateItem**(„a tárgy kódja”, minősége)  
Például egy azonosító tekercset így kérhetsz:  
**CLUAConsole:CreateItem**(„scrf75”, 100)

Ime a lista a tárgyakról, és a kódjaikról  
**chan06**--Drizzt's +4 Chainmail  
**leat08**--Studded Leather  
**+3:Shadow Armor**  
**plat05**--Full Plate +1  
**helm04**--Helm of Defense  
**shld04**--Medium Shield +1  
**shld06**--Large Shield +1  
**shld17**--Buckler +1  
**ring07**--Ring of Protection +2  
**ring08**--Ring of Wizardry  
**brac14**--Bracers of Defense AC 4  
**clk02**--Cloak of Protection +2  
**bel06**--Girdle of Hill Giant Strength  
**boot01**--Boots of Speed  
**staf08**--Martial Staff +3  
**hamm08**--War Hammer +2  
**sw1h09**--Short Sword +2  
**sw1h40**--Blade of  
**Roses**(LongSword +3 +2Cha)  
**sw1h49**--Ninja-To +1  
**sw2h09**--Warblade(2-H sword +4)  
**bow18**--Shortbow +2  
**bow17**--Longbow +2  
**sling03**--Sling +3  
**ax1h03**--Battle Axe +2  
**halb03**--Halberd +2

Teremtmények készítése  
**CreateCreature**(„a teremtmény kódja”)

**dragred**--Red Dragon  
**dragblac**--Black Dragon  
**dragsilv**--Silver Dragon  
**demnabo1**--Nabassu  
**dempio1**--Pit Fiend  
**uddeath**--Demon Knight

Ugrás egy területre  
**MoveToArea**(„a terület kódja”)

**AR0900** --Templom  
**AR0800** --Temető  
**AR0400** --Nyomorogvedy  
**AR0700** --Sétány  
**AR1000** --Kormány épület  
**AR0500** --Híd  
**AR0300** --Kikötő  
**AR0020** --Városkapu  
**AR1100** --Umar erdeje  
**AR2500** --"Suldanesslar"  
**AR2900** --A kilenc pokol  
**AR1201** --A sárkány területe  
**AR1512** --A Elme gyögyintézet  
**AR0801** --Bodhis kazamatája  
**AR0516** --Astral börtöne  
**AR0411** --Planar területe  
**AR0202** --Vakok intéze  
**AR0204** --Rift kazamatája  
**AR0414** --Démonok földje  
**AR1300** --De'Arnisse oduja  
**AR2000** --Piac  
**AR1900** --Druidák ligete

Maximális státusz  
**CTRL+SHIFT+8**  
Teljes térkép  
**ExploreArea()**

## Philips Edge hangkártya

**A** hangkártya piacon az Aureal halála óta nem történt semmi érdekes, említésre méltó. A Creative cég elégedett mosollyal, nyugodtan, magabiztosan garapítja a Live! család tulajdonosainak táborát. Igazi versenyhárs nem nagyon akad, hiszen agresszív marketingpolitikájával, szabványteremtő újításaival mindig egy lépéssel a konkurencia előtt jár(t).

Elég nehéz dolog maradandót alkotni ezen a téren, olyat, amit a software gyártók is elfogadnak és támogatnak.

A Philips hatalmas cég, igen nagy anyagi háttérrel. A fejlesztéseken nemigen kell spórolniuk, tehát jó esély van rá, hogy versenyképes termékekkel álljanak elő.

A Philips Edge család három tagból áll, melynek mindegyike ugyanarra az alapra épül, nevezetesen a Thunderbird Avanger

mális mintavételezés 16bit/48KHz. DirectSound támogatással 256 hangot tud egyszerre megszólaltatni. 3D-s környezetben 96-ot, valamint 576 midi hangszert kezelő-sére képes. Ez a teljesítmény jócskán előre mutat a jövőben, hiszen még a nagyon modern játéknak tartott Max Payne is maximum 12 csatornát használ.

### A Qicsszó

A Qsound Technologies már régebben is feltűnt (még a jó öreg DOS-os időkben) a térhatás hangszabványaival, ám nem arattak zajos sikert. A Philips-szel karöltve most egy egész sor újítást hoztak elő, melyek a már meglévő szabványokkal együtt turbózzák fel a hangzásélményt.

A Qsurround lehetővé teszi, hogy egy átlagos kéthanglalis rendszerből surround hangzást csalhassunk elő. A Qxpander

előg nagy szavak...

A kártya hangminősége első osztályú. Valamivel dinamikusabb a hangja, mint egy Live! Kártyának. A mely és a magas hang egy szoftveres equalizerrel nagyon tág kerek között állítható, ezért jobban oda kell figyelni a beállításokra. Már megszoktam, hogy ha Hi-Fire között hangkártyámnál szoftveresen majdnem maximum hangerőn használok, így elég furcsa volt, hogy ezt a kártyát teljesen le kellett halkítani ahhoz, hogy ne vezérelje túl az erősítőt.

Gondos beállítással nagyon jó hangminőséget lehet elérni vele. Mp3 lejátszáshoz a Qsoundot bekapcsolva szép teres hangzást érhetünk el. Nem utolsó szempont, hogy a



csatornával rendelkezik. A középúsgárgzó, és a mélynyomó kimenettel azonban meg kellett osztania az S/PDIF kimenettel (Sony-Philips Digital Interface



nevű hangprocesszorra.

A kártyák mindegyike megfelel a legmagasabb elvárásoknak, és kompatibilis a legújabb szabvánnyal, így az EAX 1.0-2.0, A3D 1.0 valamint természetesen a Microsoft DirectSound-dal is. A maxi-



hang-zást teszi sokkal életszerűbbé, mert a hangszereket egy virtuális térben helyezi el.

Az igazán kérdéses doboz a Q3d interactive szabvány. Ez elvileg az EAX vagy az A3D versenytársa lehetne, kérdés azonban, hogy a játékgyártók hajlandók lesznek-e támogatni, és hogy mennyivel kínál többet, mint az eddigiek. A demo hallatán annyit mondhatok, hogy nagyon pontosan érezhető a hangforrások helye, és szépen meg lehet őket különböztetni egymástól, még akkor is, ha sok van. Mivel azonban még nem láttam olyan programot, ami támogatná, egyelőre többet nem tudni róla.

A QMSS, azaz Qsound Multi-speaker System nem kevesebbet ígér, minthogy a „hagyományos” Dolby-Digital, DVD hangélményt puszdit fel. Ezt ugyan nem volt módomban kipróbálni, de azért ezek



cesszor

Live!-hoz hasonlóan leveszi a terhet a CPU-ról, így játék közben akár Mp3-at is hallgathatunk bármilyen sebességgel csekkenés nélkül.

Az installálás nagyon egyszerű Win9x, NT, és az összes Pciapu™ rendszer esetében. Meglepetésemre még a DOS alá is fel lehetett rakni, és hibátlanul működött a régi játékokkal SB16 ként. Azt ugyan nem tudom, hogy Linux alatt működik-e, előbb-utóbb biztos lesz hozzá valami támogatás.

### A kártyákról

Az Edge kártya három tagból áll. A Rhythmic Edge a legolcsóbb termék négy csatornás hangfal. A Seismic Edge gyakorlatilag mindenben megegyezik a Rhythmic Edge-dzel kivéve, hogy ez a legújabb trendeknek megfelelően 5+1

Format), így egyszerre csak az egyik működőképes. Akinek Dolby-Digital kompatibilis erősítőre van köve a gépe, az ügyes ezt fogja használni.

A cég zászlóshajója az Acoustic Edge kártya. Ezen digitális CD bemenet, S/PDIF kimenet és bemenet is található, tehát akár közvetlenül digitálisan vehetünk fel hangot a kártyával.

Ehhez a kártyához több kiegészítő-szoftver és kábel jár, és támogatja a Dolby Digital és Dolby Pro Logic hangformátumokat is, természetesen 5+1 hangszórón keresztül.

### Összbenyomás

Lehet, hogy érezhető volt, hogy önkéntelenül a Soundblaster Live!-hoz hasonlítottam a kártyát, hiszen körülbelül ugyanazt nyújtja. Használat közben fel sem tűnik igazán







Az igazi áttörést a Creative Audigy-kártyától várhatjuk. Az ígéretet nagyon szépek, (ha csak a fele jól működik, már akkor is a padlón lesz az állunk) lássunk hát belőlük néhányat.

Az Audigy chipnek köszönhetően elvileg mind a zenei minőségben, mind a 3D-s hangzásban új távlatok nyílnak.

A profil zenészek vehetik hasznát a 24 bites/96 KHz-es digitalizálásnak, ami ráadásul kiemelkedően magas 100 decibelel jel-zaj viszonyt párosul. Ilyen felvételi minőség mellett egy állagos, 3-4 perces szám körülbelül 100 Mbyte lesz, de ha a mai winchesterek kapacitását nézzük, nem is tűnik olyan vészesnek.

A digitalizálást segíti továbbá az ASIO (Audio Stream Input/Output) rendszer. Ez minimálisan csökkenti a felvétel késését, és a szinkronizációs hibákat is kiszűri.

A rendszer segítségével egy sokkal jobb csatornák számú felvétel, akasztólúdi szinten is.

Természetesen mindezeket az extrákat nem csak sztereóban, hanem egy hangszórós surround módban is élvezhetjük.

A már meglévő felvételünket is lejátszhatjuk az Audiosclean up technika segítségével. Ez a Dolby zajszűrő digitális, intelligens változata, mely képes leszűnti az alapzajt, és a bakellilemez felvételek esetében a paratagot is.

A DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) rendszer, a Philipsnél látott Qxpandernéz hasonlóan a már meglévő zenéinket keveset újra sokkal plasztikusabbá, úgy, hogy egy virtuális 3D-s térben helyezze el a hangokat.

Nagyon hasznos újítás, hogy az Audigy-kártyákon található egy SBt3 nevű port, ami kompatibilis az IEEE 1394 Firewire-porttal. Ez egy nagysebességű (400Mbit/s) kapu, melyre digitális videó, MIDI vezérlő, vagy esetleg egy másik számítógépet köthetünk... Így összesen 63 csatlakozási lehetőséget kínál egy hálózattal! (Ezen túl a nagyobb csövek mind Audigy alapú hálózatokra építenek? ☺)

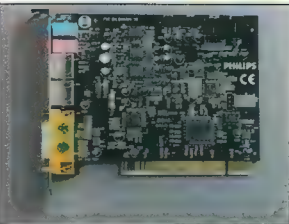
### EAX Advanced HD

A játékosok számára még csak most jön a lényeg, hiszen az EAX Advanced HD az igazi áttörést jelent az új termék.

Az Audigy-processor szerszám akkora 3D-s sebességre képes, mint:

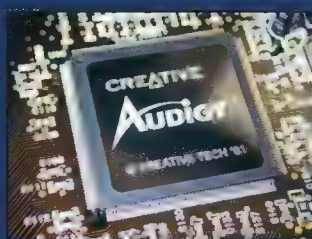


a Live!-ban található EMU10-k chip.  
Ez a teljesítmény-többet szükséges az új hanghatásokhoz, például a Multi-environmenthez, mely segítségével egyszerre négy, valós időben generált környezeti effekt létrehozására képes a kártya. Ez azt jelenti, hogy ha,



a különbség. Mind a kettő végzi a dolgot, zenél, zörög, nyomja az effektet, hibátlanul. Nem akar össze semmi, nem fagy le, nem kér kenyeret. A játékoknál is ugyanazt a sebességet hozta, tehát nem terhelte le jobban a processzort.

Ezzel a tudással és minőséggel kétségtelenül



tegyük fel, egy lámpában vagyunk kedvenc földünkkel, és kint felforrban egy autó az utcán, akkor a régi rendszer szerint a robbanást is a templom visszhangos akusztikájával halljuk, míg az új rendszer külön rendelkezik az utcai hangokkal és külön a templom belüli

hangokat.

Az Environment morphingot nem nagyon lehet észrevenni, inkább annak hanyát.

A templomos példánknál maradvány, a kettőféle környezet más-más akusztikájának eddig, egy vonal volt a határa. Ha a közönség belüli lövöldözött, akkor visszhangos volt, ha átültük a külsőböt, akkor még nem. Ez a határt így szűkíti elmosni ez az effekt.

Az Environment Reflections feladata, hogy a virtuális 3D-s térben lévő hangforrások visszhangját generálja. Azt gondolhatnánk, hogy az eddig is volt, de ez nem egy egyszerű késleltetéssel elért visszhangosítás, hanem pozícionált, tehát elvileg meg tudjuk mondani melyik felől verődött vissza az adott hanghatás.

Az Environment Panning közeli és távoli visszhanghatásokat állít elő.

Az Environment Filtering a hang terjedését szimulálja igen pontosan. Ennek segítségével igen pontosan megállapítható a hangforrás távolsága. (Talán még a Doppler hatás is szimulálható vele, nem mondom, lehetne az állam fia egy lefélétem elzúgó vadászgép hangrobbanást produkálna! ☺)

### Várjuk!

Ezek a hatások lényeg egy generációval továbblépnek a háromdimenziós hangképzés eddigi fogalmán. Nem tudni vajon az EAX advanced HD csak az Audigy processzorral



megállja a helyét a versenytársak között, bár ki tudja meddig. A Creative már lassan leselejtezi a termékpalalettáról a Live! Családot,

hogy utat engedjen a következő nemzedéknek.

Attilla

**További info a Philips Edge hangkártyacsalád tagjairól a**  
**WWW.MULTIMEDIA.HU**  
**honlapon, vagy a**  
**204-7333**  
**telefonszámon szerezhető.**

# hardWARE

**M**ost, hogy a nyárnak tényleg vége van, itálán már nem jelent annyi problémát a meleg. Viszont bizonyos esetekben mégis meggyűlhet a bajunk vele, vegyük például a számítógépet. A teljesítmény növekedésével egyre több hőt termelnek az alkatrészek, hiába magyarázzák, hogy ilyen-olyan energiatakarékos, mi csak azt vesszük észre, hogy régen nem gyártottak ekkora hűtőventilátorokat, most meg igen. A sok hőt, amit a gép termel, el kell valahova vezetni, mindegy, hova, csak a házban kívül legyen. Ezt a legegyszerűbb módon úgy lehet elérni, hogy ventilátorokat építünk be a házunkba.

Ezekkel a ventilátorokkal kellő friss levegő jut be a házba, így a bennrekelet meleg levegő nem fogja tovább fűteni a rendszert. Ahhoz, hogy a kellő légáramlatot elérjük, helyesen kell betenni a ventilátorokat. Célzerű előre és alulra rakni befelé szívó ventilátort, mert a levegő lent 1-2 fokkal is hidegebb lehet, mint egy fél méterrel feljebb. A gép hátuljára értelemszerűen kifelé fújó ventilátort érdemes rakni, mert a meleg levegő a számítógépház tetejénél gyűlik össze.

## Hangeffektek

Most, hogy rendszerünk már hideg, és nem forrong állandóan, előjön a kérdés, hogy mi van akkor, ha nem terheljük, és feleslegesen zúg a ventilátor, ha csak chatelünk, zenét hallgatunk, vagy filmet nézünk. Nos, ebben az esetben számos lehetőség kínálkozik, hogy ventilátorainkat elhallgítsuk. A legegyszerűbb, hogy egy pár kapcsoló beépítésével kikapcsoljuk őket.

Az optimális megoldást az jelent-

heti, hogy 2-3 wattos, 50-80 Ohmos ellenállásokat kötünk be a ventilátorokhoz. Ezek viszonylag olcsó alkatrészek, ki lehet próbálni, hogy mi az optimális középért, hogy ne legyen túl zajos a ventilátor, de azért még forgassa a levegőt. Ezt lehet kombinálni egy kapcsolóval, egy régi turbó gombkapcsolóval, hogy mikor terhelve van a gép, akkor a ventilátorok is dolgoznak, viszont mikor nincs, akkor szép halkán zümögnek. Profibb megoldásként egy termosztátot is lehet alkalmazni, mely a hőmérsékleti viszonyoknak megfelelően ki-be kapcsolja ezeket az egységeket. Itt van az a megoldás, hogy a tápegység +5 voltjára rákötjük a ventilátor egyik pólusát, a 12 voltira pedig a másikat, így elméletileg 7 volt feszültséget kapunk ezt azonban senkinek sem tanácsolom, mert lehet, hogy ezzel a tápegységet tönkrevágjuk, mivel az 5 volt túllértelést kaphat. Ha nagyon egyszerűen akarjuk megcsinálni a hálkítást, akkor kössünk sorba két ventilátort, így 6 voltot fognak járni, de ez esetben két ugyanolyan típusúra lesz szükségünk.

Most, hogy megvannak az áramkörök és a ventilátorok, hogyan szereljük be őket? Mivel a házak eleje, hátulja ma már általában ventilátor helyet is kínál, ezért célzerű őket oda betenni, ám de azok a részek, melyek ott vannak eléggé picik, és lefolyják a ventilátort, ezzel még nagyobb sebességre kényszerítve azt, és így még hangosabb. Hogy kivigyük a ház elejét, hátulját, ahol szeretnénk, két dolog kell: dekopir fűrész és türelme. Célzerű megrajzolni, hogy mit fogunk kivágni, és szépen türelmesen elkészíteni. Lehet ugyan vasfűrészsel, de a

horganyzott acélt elég nehéz vágni, és követel soha az életben nem fogunk vele csinálni.

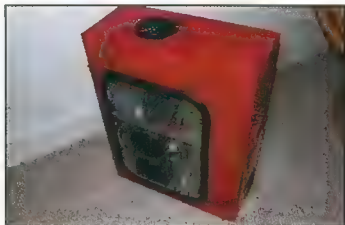
Miután kivágtuk a házat, felkerülték a ventilátorok a helyükre, a kivágott részekre lehet kapni krómozott ventilátorrácsokat. Ha jól tudom 200 Ft körül vannak, és még izléselesen is néznek ki.

## Optikai tuning

Ahogy a külföldi hardware-sítoakat nézegettem, feltűnt, hogy egyre nagyobb teret hódít a számítógépek kicsinosítása, egyénibbé tétele. Akár az autók esetében, itt is optikai tuningról van szó. Végülis miért ne? Ha a nők meglehetik, hogy a mobiltelefonjukat plüssmacinak álcázzák, ez ahhoz képest semmi. Egy kis fantázia, meg némi bátorság kell hozzá, és akár a szoba dísz is lehet. Új ötlet nem is nagyon szükséges, mert ahogy néztém, amit meg lehet csinálni egy számítógépházzal, azt már valaki tuti, hogy megcsinálta, csak körül kell nézni az interneten.

Ha profibb megoldást szeretnénk, lefeshetjük a házat, készíthetünk a gép oldalára plexi ablakot, és neoncsövet is szerelhetünk belébe, akár egy sportkocsiké esetében, csak ez sportszámítógép. Huh, sikerült új fogalmat alkotnom, ez tuti nincs benne a lexikonokban. Végülis, a kocsiban sem sportol az ember többet, mint a számítógépet előtt.

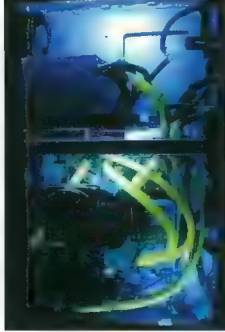
Hol van az előírva, hogy minden gépnek ugyanolyan színűnek kell



lennie? A festés nem nagy ördögösség, csak be kell tartani bizonyos szabályokat.

Ha netán arra vállalkoznánk, hogy valami dögös színt, illetve designt adjunk a gépünknek, a következőket kell tennünk.

Szedjük le az oldal- és fedőlemezeket, valamint a műanyag előlapot. Menjünk el a legközelebbi festékboltba, és vásároljunk egy-két flakon sprayt a kívánt színben. Szükségünk lesz még csiszolópapírra, és autópólirozó folyadékra, vagy pasztára, melyeket szintén a festékboltból tudunk beszerezni. A durvább munkákhoz 200-300-as szemcseméretű, a későbbiekben azonban szükségünk lesz 600-as és 2000-es szemcseméretű csiszolópapírra is. A festés lényeges része a türelem. Időbe telik — ez van, nem lehet sietetni. Először csiszoljuk le a 2-300-as papírral az eredeti festéket, nem kell a fémg liszkálni, elég a külső durva felületet leszedni. Ezután végigmegyünk rajta még egyszer a 600-as papírral, ezzel nagyon sima felületet lehet elérni. A műanyag előlapot is lecsiszolhatjuk. A fűtés előtt meg kell bizonyosodnunk róla, hogy a felület tiszta, és ha igazán igényes







munkát szeretnénk végezni, akkor festés előtt alapozófestékkel fújjuk le a lemezeket. Az első réteget az oldallapok éleinél kezdjük, majd haladjunk befelé. Az első réteg nem baj, ha nem fed százszázalékosan! Inkább kevesebb legyen, mint több, mert a festék könnyen megfolyik, rancos lesz. Hagyjuk az első réteget megszáradni. Pár óra múlva, ha valahol megfolyt a festék, akkor 600-as papírral csiszoljuk simára, nem baj, ha lehozza az első réteget. Ezután fújhatjuk a következő réteget, megint inkább kevesebbet, mint többet, de ha mégis megfolyt, a száradás után csiszoljuk le megint a hibás részt, és fújuk át még egyszer. Ez a harmadik réteg elvileg meg kell, hogy adja a tökéletes fedést. Ekkora már egész jól kell, hogy kinézzen a felület. Következő lépés, hogy szilikonnal, vagy waxal fényesítsük ki a felületet. Sokan itt meg is állnak, azonban, aki folytatja nem fogja megbánni, inkább leesik az álla az eredménytől. Jó egy napos szára-

dás után fogjuk meg a 2000-es papírt, és az egész felületet csiszoljuk mattra. Fontos! A polírozó papírt, és a polírozandó felületet mindig be kell vizezni, így ugyanis sokkal finomabb az eredmény. Nos igaz, hogy most teljesen matt lett a felületünk, de nagyon egyenletes, és sima. Na aggodjunk, ha most még nem látszik az eredmény, de most jön el az a pont, ahol a láradozás kezd meg-hozni a gyümölcsöt. Fogjunk meg egy tiszta pamutrongyot, és az autópólirozó folyadékot, vagy pasztát, és kezdjük el bedörzsölni a felületbe. Ha minden jól megy a dörzsölés folyamán egyszer csak meglátunk magunk előtt valami ismerős dolgot, a saját arcépünket! Az egész felület autófényezés minőségű lesz. A művelet lemosás után többször megismételhetjük, majd ismét lewaxolhatjuk. Ha mindezekkel a módosításokkal végeztünk, akkor elmondhatjuk magunkról, hogy gyakorlatias emberek vagyunk. Ha valaki elkezd a házat átalakítani, az általában úgy belejön a mókába, hogy abba sem hagyja, mert valamit mindig ki lehet találni, hogy még vagányabb legyen a „verda”. Egy ilyen ház sohasem kész.

Aki például sokat nyomul hálózathatban a haverokkal, az szembesül azzal a ténnyel, hogy a számítógépeket elég nehéz cipelni, mert semmi fogás nincs rajta. Nálam például elég bajos volt a nagytornyot lecipelni a harmadikról ezért rászereztem a házamra egy régi hegesztőgépet fogantyúját. Vagy ha a ventilátor lefolyások mellett

még mindig túl zajos lenne a gép, esetleg tehetünk belülré hangszigetelő szivacsot. Komolyabb Hi-Fi boltokban kaphatunk ilyen, bár, ha jól emlékszem, elég drága mulatság.

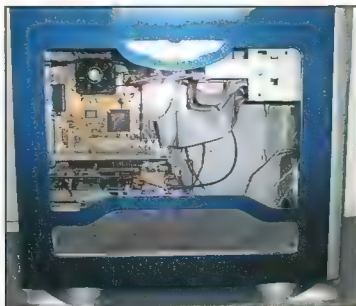
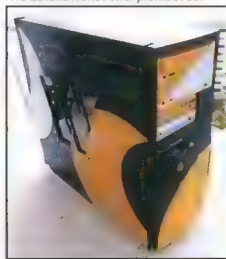
### Fény-effektek

Nagyon jól tud kinézni a számítógép, ha ötletes megvilágítást

alkalmazunk. Általában kék színű fény a divatos, de sajnos ez a legdrágább is. Például egy sima piros vagy zöld LED pár forintba kerül, de a kék színű ledet 4-500 Ft-ot is elkérhetnek. A neonsövekről ne is beszéljünk, mert azon kívül, hogy nem is lehet nagyon kapni, 80 dollár körüli áron kínálgatják a külföldi honlapokon.

Érdekes fényhatásokkal kapunk, ha belülről világítjuk meg a házat, ilyenkor az összes résen fény szűrődik ki. Ez különösen akkor érdekes, ha valamilyen mintát vágnak a ház oldalába, például a Quake jelét, vagy a monogramunkat.

Az ablakot feltétlenül plexiből csi-



náljuk. Elvileg az üvegeseknek szokott lenni. Ezt egyrészt lehet fürni-laragni, másrészt szinte törhetetlen. Az ablakot a már fent említett dekupírozás eljárással vágathatjuk ki, majd csavarokkal rögzíthetjük.

Hogy az ablakon benézve a kábel-dzsembujon kívül más is látszódjon, meglehetjük azt, hogy a szalagkábeleket hosszabban a szálak mentén felhasználjuk és összeragasztjuk. Bár ezt még csak a floppy kábel, és a régi negyven eres „ma már csak CD-rom” kábel esetében merlem megkockáztatni, bár elvileg az ALTA-66 kábelnek sem lehet semmi baja tole, csak az nagy meló. Bár lehet, hogy megéri, mert hihetetlenül sok hely lesz ezután a gépünkben, és így a levegő is sokkal jobban áramlik.

Aki ezek után kedvet érez hozzá, és van námi ideje, vagy netalán zavarja, hogy csak egy olcsóbb, gyenge minőségű házra futotta, az bátran transzirosza fel a házat — természetesen, ha valamilyen elszúr, mást nem okolhat érte, de még nem találkozom olyannal, aki megbánta volna, hogy nekiesett egy kicsit jobba, szebbé tenni a cuccait.

Atilla



### SZERVIZI

ÁTRIX, TANTASUGARAS, LEZERNYOMTATÓ,  
GYORS JAVÍTÁSAI  
BEVIZSGÁLÁS, DÍJTALAN!

Bp. 1083. SZIGONY U. 9-11.

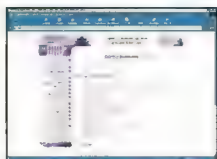
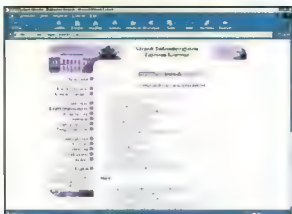
TEL: 323-0-323, 06-30-9-510-510

# SZÖSSZENET

## ONLINE SEGÍTSÉG, NEM CSAK MŰVELTEKNEK

<http://www.bibli.u-szeged.hu/bibli/ekonyvtar/szotar.html>

Sokszor előfordul az emberrel, hogy a gép előtt görnyedve próbál előrébb jutni a problémája megoldásaiban. Mondjuk, jelentkezni szeretnénk egy ingyenes fórumra, ahol jobb-nál-jobb állásajánlatokkal bombázzák az embert. Ez nem lebecsülendő a mai időkben, ahol egy húzójobb állásajánlatokkal teltteli külföldi munkáltatást, 4-5000 Ft-nak megfelelő valutát is elkérhetnek a közvetítők. A baj csak akkor kezdődik amikor gyengébb angol nyelvtudásunkkal, megpróbáljuk kislátni az épp aktuális kérdőívet tartalmát. Aki nem tud „anglisul”, az ne próbáljon idegen országba munkát szerezni — mondanák erre a nagyokosok. Na de kérem, azért ez még-

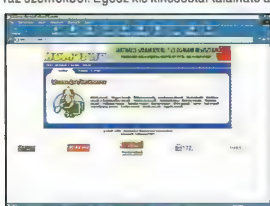


se lehet megoldás, hiszen az a jó, ha próbálkozik az ember. A tanulóveim alatt velem is előfordult néhány alkalommal, hogy hasonló nehéz helyzetbe sodortam magamat. Olykor hosszú percekben át böngésztem a szótárt, az átlalám nem ismert (vagy meg nem értett) kifejezések, szavak, felderítése érdekében. Mit nem adtam volna én akkor, ha valaki ott ül mellettem, és legálabb egy kicsivel járatosabb nyelvből. Már akkor is próbáltam online szótárak keresgélésével, vagy valami fordítóprogram felderítésével, ami segítséget nyújt a problémák megoldásában. Azóta már nőtt az experience-m, és mostanra sikeresen ráletem egy szuper oldalra, ami még magyar nyelvű is ráadásul. Ötlet, online szótárakkal van megítélődve, ráadásul nem csak angol, hanem francia, spanyol, olasz, német, portugál nyelveken is működik. Mivel az oldal az SZTE (Szegedi Tudomány Egyetem) birtokában van, ezért gyorsan hozzáfuthatunk alap és magasabb szintű nyelvi fordításokhoz. Az oldalon felsorolást találunk még jó néhány külföldi szerverről is. Nagy többségében viszont magyar egyetemek fordítószoftálataiban keresgélhetünk. Emellett egyetemi jegyzetek, szótárak, szlengszótárak is megtalálhatók.

## HU HU HÚÚ DE HUMOROS

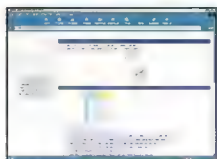
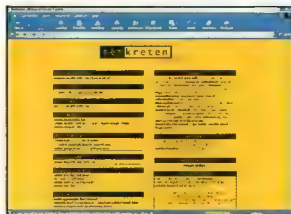
<http://www.humor.hu/>

Legalább tíz tucat viccet hallok egy héten, de jó, ha kettőre képes vagyok visszaemlékezni belőlük. Ez abból is fakad, hogy néhányat már kivülről fúj az ember. Ha kell, ha nem tojja kifele magából bolog boldogtalanak. Igazán jó viccet azonban nagyon ritkán hallani, mondhatni, úgy kell rá várni, mint a nyújtódtat hozó postásra. Időről időre jelennek meg viccgyűjtemények és hasonló kiadványok, ahol egyre többször fordulnak elő a szuper monológok. Úgyanezt természetesen az Interneten is olvashatjuk, hiszen a viccpattolatok Dunát lehetne rekesztini. Ezekre az egyik kiváló példa a magyar vicccsalat gyűjteménye, a humor.hu. Minden megtalálható rajta, amivel előcsalagathatunk néhány nevetés ingerleto könyvescsepet a száraz szemből. Egész kis kincsesár található a régi és a legfrissebb viccekől, amiket kategóriák lebontásokban láthatunk a felkeresett oldalán. Az állatos, anyós, értelmiségi, rendőr, orvosi, rendőr, pistikés, roma, rendőri és politikai viccek hatalmas tömegele vár mindenkre. Nem voltam képes felsorolni az összes kategóriát, mert ezekből még legalább kétfüzetnyi található a szerveren.



## NETKRETÉNKEDÉS FELSŐFOKON

<http://netkreten.tripod.com/>



Mindenhol megtalálhatók a pihenitgyűjtemények. Félreérés nem essék, én sosem akarok megbántani valakit azzal, hogy próbál a világ felé tárolkozni, csak azt nem értem miért a világhálón teszt mindezt. Elég kemény látni amikor embertársaink kirakják magukat egy-egy weboldalra, valahogy

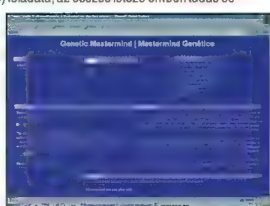
igy: Na én vagyok Kovács Péter, a Fő utca 14-ből. Mindez rohadul jól szórakoztat engem, és nincs is semmi bajom az egészsel, hiszen az a jó, minél több érdekeséget lát az ember a világhálón való barangolás során. Ezt leszámítva azonban akadnak igen durva esetek is, ahol az örömet és a jókedvet már-már a sajnálkozás váltja fel. Ez alatt nem azt kell érteni, ha valaki bárgyú módon

készít egy saját Web oldalt. Hanem azt, amikor ezt úgy teszi, meg hogy még ország-világ előtt be is jelent menynyre büszke rá. Hihetetlen arokkal lehet találkozni, csak az a nehéz, hogy rájuk keljen az ember a dzsungelben. Azért erre is van megoldás. Elég az, ha okosan közelítjük meg a témát, és máris sikeresen rábukkanhatunk az ilyen és hasonló témákkal foglalkozó oldalak némielnyikére. Már hogy melyik is a legkretenebb ezek közül. A netkreten, néhány olyan fiatal „arc” készíthette, akiket hozzzám hasonlóan jól szórakoztat a kitalálkozás bolcsinálta munkája. Szó sincs itt arról, hogy valakit is sértően kigúnyoljunk, inkább arra szeretnék felhívni a figyelmet, hogy bármennyire is égőnek látszik, mégis vannak, akik belevágnak és megmutatják magukat a világnak. Senkinek sem kell szégyenkeznie amiatt, ha munkája bárgyú rohogást vált ki a szemlélődőkből. Inkább arra kell büszkének lenni, hogy a másik még ilyet sem képes készíteni, nem hogy ennél különbet. Tehát kedves barátaim, mindenki próbálkozzon nyugodtan, vagy ha csak nézelődni akar a többiek „fényes” munkáiban, keresse fel a netkreten weboldalt, a hónap (és az elmúlt évek) leg-netkretenebb munkáinak megtekintése végett.

## TUDOMÁNYOS ELME SZILIKON ALAPOKON...

<http://www.cs.inf.shizuoka.ac.jp/~ida/CGR/CGRI.html>

A japánok mindig híresek voltak a vezető technikai újítások fejlesztésében. Amerikai tudósok tíz évnél is régebben kezdték el programozni a mesterséges intelligenciát. Azt, hogy pontosan hol is tartanak föllesége firtatni. Ha bevallják, hogy most éppen egy öt éves gyermek szintjén van, akkor már biztosan okosabb a gép egy átlagos embertől. Megvan a technológia, most már rádobhatjuk a páncélszekrényt a teletére. Mi köze van akkor most ehhez a japánokhoz? Hát csak az, hogy a japánok már most százszor előrébb tartanak, és mindezt szabadon a világ elé is menik tárni. A shizuokai egyetemen hat éve fejlesztik a mesterséges intelligenciának egy különleges válfaját. Az érdekesége az, hogy magát a virtuális elmét egy számítógépes játéka is be lehessen építeni. A CGRI (Computer Games Research Institute) feladata, az összes létező emberi tudás és kreativitás összegyűjtése egy számítógépes. Emellett pedig folyamatosan fejlődik a programozható mesterséges intelligencia is. Ha valaki szeretne besegíteni a fejlesztésbe és tanításba, akkor sürgősen tegyen egy virtuális látogatást Japánba. Ott mindenki kivetheti a részét a saját tudásának világhálón keresztül történő közvetítéséből.

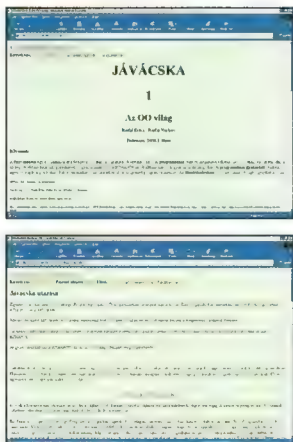




## BITMANÓCSKA, MEG A TÖBBIEK...

<http://venus.math.klte.hu/javacska/>

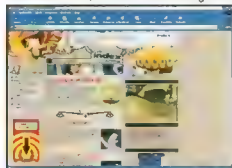
Azon a szép hajnalon, aranyos sugarakkal köszöntötte a reggelt a szent co-processor sugara. Felkerekelt a szorgalmas vonatcsoka, melyet gazdája winchesterre keresztelt, majd amilyen gyorsan csak lehetett, elkezdte szállítani a bájtöcskát munkahelyükre. Miután megérkeztek a nagy RAM testvér diszkont-jába, elkezdődött az információcsere. Minden művelet a lehető legnagyobb biztonságban történik nem is beszélve természetesen a hihetetlen precizitásról. A kis munkások száz %-ig biztosak voltak benne hogy nem lazíthatnak egyetlen pillanatra sem, ugyanis a hatalmas központi adatfeldolgozó egység minden mozzanatukat szemmel tartja, és jaj annak, aki szalálni merészel. Az egész virtuális világ élte a maga kis életét, kivéve a JAVÁ reobbe tartozó bitmanócskát, és annak barátait. Ő bizony jobban szeretett kalandozgatni a nagy világhálón keresztül, bepillantani a tiltott zónákba. Bitmanócska többször akart tenni annál, mint hogy a hűle bitkölkökre felülvizsgálja. Ő inkább a nagy ismeretlenbe, a világhálóra vágyott. Szeretett volna megismerkedni a vírusokkal, meg a tűzfalakkal. Szétnézni a szervereken és megismerkedni az operációs rendszerek törzseivel, hogy aztán ott új programnyelveket tanuljon meg. Bármennyire is okos ez a bitmanó, még sincsen tudatában annak, hogy a mindenható felhasználó egyetlen billentyűcsapással letarolhatja őt a szektorrendszer színeről. Ha valaki még kíváncsi a bitmanócska történetére, bátran látogassa meg a site-ját. Egyébként, NO COMMENT!



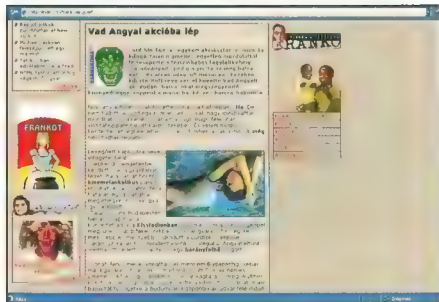
## AGASSIÉS NAVRATILOVA EGYMÁSÉISLESZNEK. VAGY MEGSEM??

<http://franko.index.hu/>

Ordenáré marhaságok olvashatóak néha az újságok hasábjain, de hallhatunk még néhány ilyet a televízióban is. Az már mindenkinél szuverén magánügye, hogy mi mindent hisz e ezekből. A legszörnyűbb azonban az, hogy ezeknek a dumáknak jó része igaznak, de legalábbis nagyon valószínűsnek bizonyul. Hatalmas családok és azok letelezése, vagy a már említett áhírek. Egy jó példa erre a Fradi ügy. Torgyán József lett a Fradi elnöke. Hát mit keres egy mezőgazdasági miniszter a focisapatok élén? Aztán meg a hírekben hallottam minap, hogy egy Japán férfinak és az Európai feleségének, négy gyereke született. Komolyan mondom, hogy néha nem tudok elmenni rajta, vajon melyik igaz és melyik a szívalatás. No, de nem kell kétségbeesni, mert vannak, akik



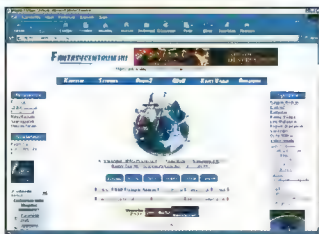
ezen a téren is vették a lapot. Gyorsan meg is született a hivatalos áhírek magyar honlapja. Örömmel mondhatom, elég nagy mennyiségű embert érdekelnek az áhírek. Még mindig nem tudom néhány ott olvasott dologról, vajon tényleg csak kitaláció, esetleg az élet fintorából származó furcsa valóság?



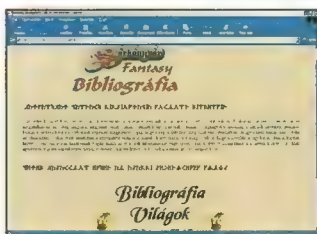
## FANTASY CENTRUM

<http://www.fantasycentrum.hu/>

Azt hiszem, nincs még egy olyan téma a földön, mint a fantasy. Hihetetlen mennyiségű ember rajong ezért a műfajért még akkor is, ha néha kicsit bonyolult a hozzájuk kapcsolódó szabályrendszer. Elég, ha csak megnézzük a mostani idők legnagyobb sikerű programjait, és máris rájövünk az igazságra - a fantasy és a szerepjáték a mai idők legnagyobb sikere. Baldur's Gate, Icewind Dale, vagy ha már itt tartunk Diablo, és még sorolhatnám néhány oldalon keresztül. A szerepjátékok, mint azt mindenki tudja



már benne vannak, és még többet szeretnénk tudni, hasznosan tölthetik el az idejüket a hivatalos magyar fantasy és szerepjáték weboldalon. A legfrissebb hírektől kezdve, a legújabb megjelenések, kiegészítők, szabálykönyvekig bezárólag, minden megtalálható. Kiegészítések, patchek, javítások, háttérképek, asztali témák tömege. A toplisták segítségével a lehető leggyorsabban megkereshetjük az általunk kedvelt műfaj bármelyikét. Az oldal külön érdekessége, hogy a keresők segítségével az egész világhálón rákereshetünk a választott programra. Az aktuális megjelenésekből rendezhetünk is, a kitelt linkeket kattintással. Minden bizonnyal Magyarországon legjobb könyvtára és szerepjáték oldala a fantasy centrum.



-Uriel-



## Sajtószemle.hu

**M**anapság már banalitásnak tűnhet azon körülmény hangoztatása, miszerint az internet révén egy sosem látott hatékonyságú információs, kommunikációs csatorna került a kor emberének kezébe. Legnagyobb részt a netnek köszönhető a most futó éveinkre ütemezett paradigma váltás is — miscosa szokat tudok én —, mely jelentőségéhez csupán a könyvnyomtatás feltalálása mérhető. Ez egy példa volt.

Mindenestre tény az, hogy a net jelenlététől sem mentes jövőképek tükrében vagy valószínűséggel valóra válik a tárgykör szakértelmeinek azon vélekedése, miszerint: az immár bárki számára hozzáférhető információk vegett nem feltétlenül az egyén tárgyi tudása lesz majd mérvadó, sokkal inkább a készség, mely révén fellelhetők az általa kívánt információk. Az információit, mely megelégszt követően azonnali hasznosíthatóvá válik, mintha csak önön tudatunk mélységeiből szedték volna azt elő. Vajh! mi lehet az oka annak, hogy a netet kellő ismerettel s rutinnal kezelő felhasználó elvisíkon — szót, advanced ismereteket feltételező gyakorlati síkon is — bármely természetű információhoz hozzáférhet?

Az ok mi más is lehetne, mint a net ellenőrizhetetlen mivolta. Az internetre mindenki azt pakol fel, amit nem szegély. Nap-

jainkban képe a honlapok tárolását végző, múltélen kapacitását szerverek üzemeltetőinek esetleges — egyébiránt üdvözlendő — megszorításai sem jelenthetnek különösebb akadályt! — a hírhedt Napster íhlelettségére fogant keresőprogramok segítségével immár közvetlenül a velünk egy időben hálón tartózkodókkal cserberélhetjük portékáinkat. S bizony, hogy ezen portéka jellege miben is áll — cicis néni with csabos mosoly, avagy bombák előállítását tárgyaló textfile —, abszolút ellenőrizhetetlen.

Igy, vállalható sávszélesség, s némi Isteni Jóváhagyás birtokában tényleg ahhoz jutunk hozzá, amire csak akarunk. S noha a szerzői jogokat, s ehhez hasonló fogalmak java részét a bösz letöltéseket végző használó hajlamos csipőből ignorálni — kit érdekelnék már azok, ha ott figyel a korongon a Planet of the Apes, avagy a zsiros kis Max Payne rip — a net szabadságfoglaka immár az újságkiadás műfaját sem állal megerősököl, amúgy izomból. A jelenségről feltétlenül érdemes értekezni, több okból is: egyrészt, kis hazánk számítástechnikai lapkiadásának minden prominens képviselője érintve van az alábbiakban bemutatott honlap kapcsán, másrészt: viszonylag könnyen belátható, hogy az itt ingyenesen közszemlére tett sajtótermékek közvetlen érdekelteji a site szemrevételezése után egy percen belül teszik meg a szük-

séges megtekintéseket arra nézve, hogy a honlapnak hire-hamva se maradjon. Ami azt illeti, fokozott a valószínűsége, hogy ezen beszámoló, s a tárgyál szolgáló site már nem igazán fognak egymásra köszönni.

Akkor hát nézzük, miről is van szó: az oldal repertoárjában szereplő sajtótermékeket gyakorlatilag szórótűl-bőrtűl beszkenelték az egyébként zseniális ötlet kiagyalói — s noha nincs jogászdiplomám, annyit azért még én is sejteni vélek, hogy zseniális ötlet ide, vagy oda: cselekedetük minden kétséget kizáróan kimeríti a törvénysértés fogalmát.

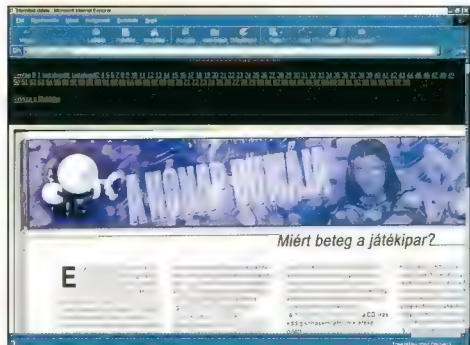
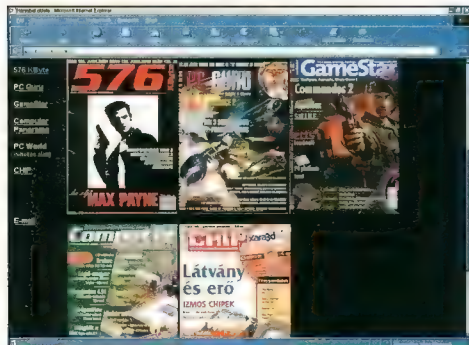
S noha senki sem állíthatja, hogy nem kiűző hecc anélkül olvasgatni a magyar piacon hozzáférhető számítástechnikai magazinokat, hogy akár egy fillért is kiadtunk volna értük, a szorgos csokak helyében mégis villámgyorsan suvasztanám az egész oldalt, mielőtt még „tényekülönkiadás” válna a történetből. Mert az — valljuk meg — nem jó senkinek. Legkevésbé nektek, emberek! Ha olvasátok ezt — amire egyébként esély mutatkozik — úgy sürgősen felejtétek az ötletet, amíg még nem késő. A magam részéről ugyan biztosra veszem, hogy a srácok a neten fellelhető, ugyanakkor beszkenelt külföldi képregenyek — Spawn, Asterix, meg-amit-akartok — láttán vették

az ötletet, mely nyomán elhatározták: ők is adnak valamit a magyar net kultúrának.

Eddigi eszmefuttatásunk révén persze már világossá vált, hogy ilyen net szabad csinálni. Nem mintha a Spawnnal, avagy az Asterixszel szabadna, nem mintha a szóban forgó site bezárását követően ne csinálhatna egy hasonló site-ot bárki, akinek van színes szkennerre és kellő ideje erre. Ha rajtakapják az embert, a szerzői jogok megsértése címén komoly pénz, sőt nem tartom kizártnak, hogy ilyen volumenű vehemencia révén, akár börtönbüntetésre is számíthat. Tanulság 1: a magazinokat célszerűbb megvenni, mert azokat magunkkal vihetjük a szőzra is. Tanulság 2: függetlenül attól, hogy a site-on feltüntetett sajtótermékek érdekeltjei, a honlap kiagyalói, avagy én mit mondok — ez a dolog kivédhetetlen, egy szerszind létező jelenség. Ha úgy tetszik, egy napjainkra már feltörekvőben lévő, a sajtótermékek információtartalmát kitűző módon „konzerváló” net-eppróccs.

S hogy mennyire van erre felkészülve kis hazánk számítástechnikai lapkiadása? Nos, ez marad a havi Hónap Dumája legizgalmasabb kérdése. Láttatok még ilyet? Nemcsak okoskodni, de kérdezni is tudunk...

by GyZ





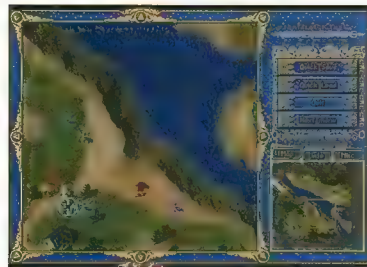


## Battle of Youstrass

Végre-  
lahára  
kezünkbe  
kaparinthatjuk a  
Final Fantasy s  
DragonballZ  
sorozatok inle-  
teltségére fogant  
Manga Mostlék  
első, ám aligha  
utolsó darabját.  
Még lehetősé-  
sen  
karakteres,  
szinte már buk-  
val bír még ez,  
mely a rá



a jelentkezők képen legyenek: a fekete téglalappal mi vagyunk, míg a többi, színpompás téglalapok tologatásáért a mesterséges intelligencia — mint olyan — felel. Hol itt a Manga filig? Kérném: a Battle of Youstrass Manga jellegzeteségei legdominánsabban a már említett dialógusok mutatkoznak. A roppant ingerült Gonoszok, valamint Elszántka ugyanis — így nevezzük mostantól szerlefezt zavaros tekintet Manga Kegyeltünket — hajlamosak kisregényi terjedelmeket kimerítő odamondogatásba bonyolódni az egyes missziók előtt, hiába is leledzenek egymástól 6123623 kilométer távolságra a küldetés megkezdésekor. Nyilván mobiloznak, noha ezen hipotézis köpi megöröslést nem élvez. A Manga Isteneknek hála, alkotóink tartózkodtak a szinkronszínészek szerepeltetésétől — a vércukrom csipőből megindul búvárkodni, ha az általuk mérvadósnak vélt színész teljesítmény lehetőségek színvonalának latolgatására ragadtatom magam — ám a grafikusok, azok aztán belazítottak Manga-Kultúrát. Állítom ezt azért, mert a dialógusokban szereplő mondatokhoz hasonlítani Manga búrák dukálnak, így szem-



darabokat — csak minden bokorban. Ezért marad a körökre osztott játékmene-  
tel. Szóval, jobb  
klikk hatására  
befigyel az akció  
panel, melyen  
keresztül lehet:  
egyik pontból a  
másikba von-  
szolni, ellensé-  
ges egységre  
mozgítani, avagy  
védekezésre sar-



kálni dicső téglalapunkat. Szövet-  
ségei-ellenességei téglalapok fedése  
esetén befigyul a gyűjtögetős kár-  
tyajáték behatás, azaz: ki, mit csinál,  
mivel, hogyan s egyáltalán. Kívá-  
nalminkat követően vált a kép,  
hogy aztán végigizgulhassuk a 7-8  
másoperces fight-animációkat,  
melyek kimenetelét — köszönhetően  
a követhető lapjárásnak — eleve  
tudni lehet azok lefutása előtt  
is. Szemléltetés: Elszántka elsőként  
dodge-ol, majd ráver egyet az  
ellenre a Paranomód Lángoló  
és Paranomód Ikerszabályakkal.  
A művi nyomvonal így a  
következőképpen alakul: 1. erőtlén  
alig-dob, zaccos szintigilár: BE! 2.  
Gonoszka jobbról LÖ, Elszántka  
balról JÖN, majd VETŐDÍK. 3.  
Elszántka megushogtatja a Rop-  
pantmód Lángoló és Paranomód  
Ikerszabályakat... 4. Gonoszka PUK-  
KAN, Elszántka és a használó  
ÖRÜL. Kellő mennyiségű fight sike-  
res lebonyolítása esetén még némi  
RPG beütéssel is számolhatunk,  
minek köszönhetően folyamatos jel-

leggel tápolhatjuk Elszántka már  
alapból is überbréhez méltó tulaj-  
donságait, valamint nagyszom-  
különleges képességeit. Az egy  
másik dolog, hogy az általam pro-  
dukált két szintlépés alkalmával —  
teszem hozzá, ez a két szintlépés is  
az emberi akaratért fényes diadala  
— a gép jónak látta saját elgondolá-  
sai nyomán fejleszteni Elszántkát,  
ám az addig látottak alapján ez  
különösebb meglepetést már nem  
okozott szegény nekem, ki mostan-  
tól kénytelen-kelletlen hordozom  
a mű rimészti létének megin-  
gathatatlan bizonyosságát. Szóval,  
nem rossz játék ez — már, ha  
egy német illetőségű kartonmagazin  
kislemelméletként hajtják útá-  
nunk, 'Bocs, de úgy unatkoztok...'  
felirattal. Így Manga iránt érzett  
csodálatom foka továbbra is igen  
magas — s végül, álljanak itt a  
Battle of Youstrass alkotói fele  
tolmácsolandó, záró gondolataim:  
\*\*\*\*\*

by GyZ

# Csevegő

Újabb hónap, újabb csevegő. Legutóbb azt kértem tőletek, egykezzetek minél többet írni, hogy újra négy oldalra válaszolghassunk kérdéseitekre. Elis teile az egy hónap, de mit ne mondjak, nem erőltették meg magokatok túlságosan... Azért meg így is akadt egy-két olyan levél, aminek segítségével megírtíthet az oldalakat, de nyomtatéosan felszólítalak benneteket, írjatok többet...!

Kedves 576Kbyte team!

Mielőtt belemerülök az újság kritizálásába, leszögezném, hogy a levél írdja, nem más, mint egy - az újság fejlődését ósídók óta figyelo - 576 fan.

Szerintem az újság külső megjelenését tekintve igen magas szintet képvisel, de ennek ellenére egy rendkívül nagy hibája van, melyt - úgy tünik - nem nagyon tudtok orvosolni.

Először is vegyük szemügyre egy játékleírást, ami mondjuk lehet 5-6 oldal terjedelmű is, és ez csupán a játék ismertetője. Én még ha akarnék se tudnék ekkora karakterzámban, érdekes" játékleírást írni.

Magyarul, ha elkezdek olvasni egy cikket kb. a félénál habahagyom, mert una-lomba fullad. Sajnos ez nem csak az én véleményem, mert ismerőseim közül is sokan azt mondják, hogy a cikkeik egy óráig utánalassnak válnak, így az embernek elmegy a kedve a többi cikk olvasásától is, és sajnos ezért pártolnak át más számítástechnikai újságokhoz. Sajnálom, hogy erre még senki nem hívta fel a figyelmeket, mert egy újság nem az értékelésből, a designtől egy esetleg a pap fizikai minőségétől lesz jó, hanem attól, hogy a cikkeik kelletlen felkeltsek az olvasók érdeklődését. A lanácsmo a következő: több, apró s érdekes téma legyen az újságban, ne pedig "csak szimpla" 5-6 oldalas játékleírásokból álljon a lap 90%-a. A lap megjelenéséből, designtől már kihozhatók a maximumot.

Itt az ideje, hogy a TARTALOM is forradalmi változásokon menjen keresztül. Vessetek már véget a hosszú és una-lomba fulladó cikkeknek!!!

U! Sokat dobna az újság hangulatán, ha a játékleírókban szereplő képek kerek megegyezést mutatna a tartalom címze alatt szereplő, "kivágott" képek kerekével.

Sok szerencsét kíván az újság tartalmi megújulásához: Muad-Dib, aki a helyes utat látja avagy Tatar Gergely Pallag cityrdi. Mélyen tisztelt Paul, ha szólíthatlak így...

Kritikák napi napján hasznos dolog. Az ember egy csomóféle építő jellegű következtetést levonhat belőle. Rávilágíthatnak hiányosságaira, és ezáltal árán készíthetnek, hogy pótolja azokat, javítson rajtuk. Amennyiben megalapozott kritikáról beszélünk.

A tied nem az.

Jelenleg pont a KByte az egyetlen olyan újság a piacon, amely minimális oldalzámmal taglal egy-egy játékot. Akadt olyan olvasó is, aki épp emiatt panaszkodott. A Diablo 2 kiegészítőjét például csak két oldalon ismertették.

Némely játék azonban megköveteli, hogy bővebben beszéljünk róla. Ez főleg igaz a hónap játéka, ami értelemszerűen olyan program, hogy megéri "rápazarolni" a karaktert. De még itt sem beszélhetünk általánosságokról, hiszen a Max Payne kevesebb oldalzámmal vonult fel, mint a Commandos 2 jelen számunkban, jóllehet, az is sokan várják! Aki kíváncsi az adott játékra, az szívesen olvas róla lehetőleg minél többet, ami nem, annak meg az egy oldal is soknak tünik.

Szívem szerint minden egyes "jó" játékra 3-4 oldalit szentelnék, de ez az újság oldalzáma miatt nem lehetséges.

Maradjunk annyiban, hogy minden program azt az oldalminőséget kapja meg, amit megérdemel - talán néha kevesebbet, de sohasem többet.

Szidhártha, aki a helyes utat mutatja... ☺

(fű, de nagyképi ez a Varga-B...)

Hello!

Remélem jó helyre írom a levelem, mert még soha sem írtam nektek. En körülbelül '94 második felétől kezdtem el olvasni a lapot. Rettenetesen megfogott a hangulata a cikkeknek és az újság egésze nagyon jó volt. Ez '00 közepéig tartott, mikor is az ominózus dolgok megváltoztak.

Akkor még bizakodtam, hogy rendbejön, esetleg job lesz.

Ott longtalam minden nap a sarki újságom, hogy megvegyem a következő számat, lassam mílváltozott. Azaltal a hosszú idő alatt amit várakoztam, remélnem is kezdtek elszállni. Aztán megjelent, háát nem dobtam hástól, de mondtam biztos hogy lesz a következő, mikorra kialakult a csapat. Azt is megvettem, és az utána következős is, de már láttam, itt már semmi nem lesz a régi... 9 hónapos kihagyás következett (nahát, csak nem?!), mire rá tudtam magam szálni, hogy újra megvegyem a régi nagy kedvencem. S láss csodát, az 576 átalakult, megújult, gyönyör és tartalmilag sem éppen gyenge lappá vált, melyet kezembe vehettem. Bár most lássom újra főszerkesztő váltás történetét (ki), remélem nem kell átlátnia újra eme problémákra a lapnak. Nos csak így tovább (legabál!!!)

A poszterrel egyébe van, nem csakóban adjátok, Cd nem kell, akiknek kell legyen konkurens lapot (azt próbálják meg!). Na viszont és sok sikert, és jó munkát az egész csapat számára.

A Telo

(Juji, most annyira izgultok, vigyáznem kell minden egyes leír szóval, hiszen ez itt maga a Telo!pó!) Izé... nos... kedves Telo!pó! Annak idején, a tehenéslegény vázásokra a lap történelmében új korszak kezdődött (ez minden bizonnyal így volt az érkezésekor is!). Nyugodt szívvel mondhatnók, hogy egy főszerkesztő az újság szellemi atyja is - ez az adott helyzetben különösen így volt, hiszen SzJVC-nek nem csak a főszerkesztést kellett átvénnie, hanem az egész készítését folyamatosan újrászervezni: újságrókat toborozni, esatöbbi, esatöbbi. Gondolom, te is belátod, hogy ez nem történhetett meg egyik napról a másikra.

Az idő azonban, reakcióidokból ítélve úgy látszik, minket igazolt. A poszter így maradt, mert a caskós megoldás törvényszerűen áremelkedést vonna maga után, azt meg se ti, se mi nem akarjuk - jut eszembe: nem tudom észre vetted-e, kedves Telo!pó, hogy a KByte ára több mint egy éve nem emelkedett egy fillért sem?!

Szóval a caskósázt továbbra is meg-hagyjuk neked, mi meg maradunk a jó kis fűzőt formátumnál.

Vizslát decemberben!

Izé... kitegyek majd egy KByte-ot az ablakba? Vagy már előlított vagy?

Szevasz Balázs!

Hú de várom a Conditional Zero-t! Igen klassz játék lesz! (Ja, én is aszem!) A hónap dumája: Nem mindenben értek fel Bazskával, igen, sajnos egyre ocskább játékok jönnek PC-re. En nagyon kevés hasznáható lelek. Ebben segít az 576! :- ) Az FZF kapcsán lettem figyelmes arra idején a konzolokra. A legnagyobb játékelményem PC-n! (Tomb Raider mellett!) Elkeszttem érdeklődőmránt és vettem a Konzolt. Rá kellett ébrednem, hogy a legjobb játékok mind-mind elkérültek a PC-re, mert azokat a japán fejlesztőcsapatok készítik és a japánok szának a PC-re! A Sega, Konami, Namco, Squaresoft, hogy csak a legfontosabbakat említsem! A hal-dokió D8-n jobb gamek vannak mint ezen a átkozott számítógépen. A PC-s!!! játékapir (szerintem) azért, beteg, mert PS2-n 1 hét alatt csak Japánban 2 millió FFI0-et tudtak eladni! E mellett nagyon kevesen fogynak PC-re fejlesztelni. Nem? Több, nagyon, job, fejlesztőcsapatok, több, szebb és merőfedelmű játékok lesznek (vannak) konzolra! A nagy PC-s címeiket állják (Xbox-ra mindenképp), viszont Metal Gear Solid 2 soha nem lesz ezen a platformon! I nem értem, hogy lehet ilyen őr!.. Szerencsére rengeget gyártó áptárolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára. Szerintem ez elég szar! Már annak akiknek nincs véleményük új konzolja. Én, tehát Bazskával ellentétben

nagyon pesszimista vagyok a PC-s játékok jövővel kapcsolatban! Mert, ha a sok PC-s fan észreveszi, hogy GeForce3 helyett vehetne 1 PS2-t és feltűnik neki annak játékinálata, akkor lehet tetemeti a számítógépes játékokat. En minden-esetre gyűjki! És remélnéleleg majd játszik! Hogy DoA3-mal vagy MGS2-vel vagy Mario-val, az majd elvállk Zalaván Peti

„Szerencsére rengeteg gyártó áptárolt már a gyorsabb sikert és nyereséget ígérő konzolok piacára.” Így szól tehát az ominózus mondat, amelyet olyan szerencsétlen módon sikerült félreértenem. A lényeg az, hogy azok a fejlesztők, akikről Bazska ezekben a sorokban nem kevés cinizmussal beszél, eleve nem adtak túl sokat a PC-s játéklírachoz. Következésképpen minél több B-kategóriás fejlesztőgárda pártol át a konzolokra, annál inkább csökken majd a PC-s játékok minőségmentes túlkínálata, ami viszont a minőségű játékok közti versengést vonja maga után. Lehet, hogy kevesebb PC-s játék lesz, de azok - mint azt az ECTS szűkös, de annál ígértebb kínálata is mutatta - egyre inkább a minőségű kategóriát fogják erősíteni. Persze az is igaz, hogy egy GeForce 3 árától akár egy PS2 is kijön, és ez utóbbi ára a közelítőleg még lejjebb fog menni - ezt hívják a választás szabadságának. Azért még ne tessünk semmit. A PS2-nek is megvan a maga előnye, de a hátrányai is. És az az idő is eljön majd, amikor a PS2-kell lecsereini PS3-ra...

Hello, 576 stáb, vagy mi...

Mindenekelőtt szeretnék jobbulást és mihamarabbi gyógyulást kívánni imádot ex-főszerkesztőnknek, SzJVC-nek. Hiányolni fogjuk, de komolyan. Remélem, úgy dönthet, hogy majd azért adót neki egy-két tesztet való cuccot a szimulátor-ki-nyak!

Nos, az igazi ürügy, amiért írtam Nektek, az az lenne, hogy... izé... nemtom. Sokminden kavargom mosta fejemben, de nem szeretnék egy amolyan nosztalgizáló előadást tartani, mert annak nincs sok értelme. Jót uton haladtok a halhatatlanság felé, le is álljatok. De komolyan! Nézzétek csak meg, hogy hány újság került a sülyszé- tbe az évek alatt, de Tímég mindig maradtak és maradni is fogtok. És ószintén megmondom, jobbak vagytok, mint valaha. Nem olyan dolgokról beszél- lek most, hogy a régi idők feelingje!”, meg efféle baromságok, mert az alapból lehetetlen dolog. Az újság SOHA nem lesz olyan, mint a dicső múltjában volt. Egyre job és jobb lesz az idők folyamán, mivel egyre jobban kezd kiforrni a társaság, és aki a régi idők feelingjét hiányozza, az vegye elő a régióbi számokat, olvas- gasse azokat! Ezek más idők, más hangulattal, más arcuattal, más csapattal.



**(Szivemből szősz, testvér!) A kor és a játékok is azt kívánják meg, hogy változzon az újság belső tartalma, egyre jobban és jobban válassza, egyre több olvasó igényelt kielégítve. Ez a hosszú, bonyolult szöveges cikk azt akarja jelenteni, hogy MAS az újság, mint amilyenek anno idült, de szavazma, cikk lett. Az új sorok nagyon jól helytálltak, valóban felöltött ahhoz a szerephez, amit mielőrtünk töltek. A főszerkesztők körül kavarodást nagyon sajnálom, mert érkezőknek, akiknek szegényebb, de hamarosan megújulnak a színek. Csak sem. Milyen. Nagyon remélem, ezen után haladot tovább, bizony benne legálabbis, és hónapról hónapra csak jobb 576-otk ragadhatunk magunkhoz szemléltápiaként! További sok sikert, jó munkát, sok előfizetőt, és a Jánosnak megégyezzer jóbólást kívánok:**

CerbeRus  
Köszí CerbeRus (azon gondolko-  
dom, honnan szeditek ezeket a hihe-  
tetlen nickeket...☺)  
Az igazság az, hogy mi megkerestük  
SzJVC-t, nem tesztelné-e nekünk  
az F/A-18-at, de sajnos nemet mon-  
dott. Jelenlegi munkahelyével nem  
fér össze, hogy teszteket írjon a  
KByte-nak...  
No comment.

Tisztelt főzserkészítő uraság,  
Az újság jó, de szeretném vissza kell tenni a kisorvosra rovatba, mert én szeretem az azokat a jétekeket.  
Ja és én olyan poszter akorok amin nyuszikák (rózsaszín) vannak esetleg szivecskék.  
Mélyegszives tisztelttel  
R. Máté  
(Legyenszives betenni csevegő című rovatba)  
Betettek. A rózsaszín nyuszikákat nem. A szivecskéken még gondolkodom (rózsaszín, vagy inkább babakék szeretnél? Az az anutám kedvenc színe?). Ez van...

Szevasz tegyé má be a zújságba. A zújság egyébként Király. CD a francnak kell.  
J.G.  
**Ugye?!**

Már egy éve nézem az újságot és próbálom összehasonlítani a CoVboy álltal vezetett lappal.  
Elképesztő a különbség CoVboy javára.  
Felsorolom a nagyobb hibákat:  
1. Az új nevek: hát kérem szépen ki kíván csi arra hogy leföltötte a program béta verzióját!

2. Csevegő : fórumokon mindenhol szidják az 576-ot, mint állat, aztán a levelezésben csak dicséző szavak olvashatók (ez azért furcsa:))

csoda folytán az osztályozás paramétere i hasonlítanak a GAMESTAR-éhoz. Ez még a kisebb baj de az osztályozással is van gond:

- Leírásban szidják a játékot, mint a bokrot, utána meg kap 90%-ot;
- Leírásban egekig magasztalják a játékot, kap 40%-ot.

Másik lehet látni hogy milyen leveleket kaptok Ha azt mondják, hogy túloztályozzatok, a jó játék is csak 70%-ot kap, ha meg ezt hibaként roják fel akkor még a sz\*r játékok is kapnak 70%-ot.

Nem kell kiraknod az újságba a leveleket (de azért jó lenne:)) csak olvasd el és gondolkodj el rajta, hogy tényleg így van-e. Ha nincs így akkor úgy is felesbe ment, ha viszont így van akkor csináljatok valamit, hogy jobb legyen az újság

PrOTUs  
Huh!

Először is: az esetek többségében egy béta verziót nem lehet csak úgy letölteni. Be kell jutni hozzá a bétatesztetek szűk körébe, ami már eleve nem könnyű feladat. Ha szerencsénk van, a kiadó küld bétát, ami jócskán megkönnyíti a helyzetet.

2. A fórumos srácok igazán különle-

ges fickók. Emelem kalapomat előltük, ugyanis ők a lap legnagyobb rajongói. Minden egyes számot betűről betűre ismernek. És minden egyes kritikus megjegyzésüket azért teszik, mert szeretik az újságot. Bár néha annyira, de annyira bosszantóak, hahaha...

3. Valóban hasonlóak, mivel mindkét újság PC-s játékokat tesztl. Lehet, hogy viccesen hangzik, de Üzbegisztántól Argentínáig hasonló szempontok alapján értékelnek a gamer

magazinok. Vajh miért...? Egyébiránt magamból kiindulva mondhatom, hogy a jó játékokkal szemben kritikusabban járok el, mint a gyengebbekkel. Aműgy pedig maximálisan megbízom a teszterek ítéletképességében.

MIVAN CSAK EDDIG BÍR-  
TAD?????????  
EGY évig????????????  
NEM HASZNÁLT A NYALIZÁS A  
CSEVIBEN????  
BELEHALTÁLA  
TÚLÓRÁBA????????????  
Kedves X.Y.!

Az e-mail szolgáltató cég volt olyan szíves, és megadta nekünk neved, címed, és telefonszámod. Kérlek, várj otthon nyugodtan, már küldjük a bepíázott niggereket a hegesztőpisztolyokkal...

Hi Nagylőnök  
Régóta olvasom a lapotokat, talán túl rég  
óta, mert megjelenés után egy héttel már  
nézem a postaládát az újért.  
Bár mostanság nem sok időm marad így

nyegyekbe az olvasásra, de azért megadom egykét jelbevált tanórát, olvasási történetem attólban van, vagy épp kikezletem magam dórát újságait a pulcsim alatt. Na de a lényeg hogy nescak rászak- zék it tettek. Jo és szép hogy annyit lehet lehet rendelni tőlük. Gondolkít ok az akció figurákra vagy a regizámokra, vagy egy játékalomra De... Ezé volt a De előtte lenne egy kérdéses Mennyi poszter képet kaptok egy hónapban? Itt a De. Ha nem annyit a mennyi bekerül az újságba mért nem lesznek megrendelhe- tővé ok. A tiszta játék kép is tők jól mutatna a falon, de nem lehet kilenni. A lényeg csinalni, ha lehet egy ilyen megrendelési PLZ. (nem lehet – egy- előre)

Íde a végére egy ki fuccsag a multok  
jartam egy ismerosomnél aki szintén  
lapelazik a poszterrel. Megakadt a  
szemem egy túrhét képe, ez egy  
DUNE2000 kép volt. Szép és jó, ha-  
megek ránéznek a falra a megakadt a  
szemem a lá állatalkot kiadott Tiberian  
SUN nevezeti művén. Lás csodát a két  
kép tők egy forma a nevűk a kiadozik  
kivételével. Itt egy újabb kérdés: Akkor az  
most melyik GAME-jé???  
Ennyi. Kérlek válaszolj az ötletemre Köz-  
előre is  
Üdv:T83

Jó esetben van némi lehetőség válogatni a poszterre kerülő anyagok között, de általában elég szűkös a választék. A fent említett poszter egyértelműen vagy a Dune 2000-et ábrázolja, vagy a Tiberian Sun — de mindenképpen valamelyiket a kettő közül. A kívánt rész aláhúzó (nehogy összefirkáld az újságot!!! 😊)

**Ödv 576Kbyte**

Másulba mentem megvettem a Szeptemberi számot ezt én lápoi ártáram nem nevezném ebljésem számmának Nem azért mert hogy nem volt csak közölni valójda az újságának számomra,hann mert PL a 99/5 az aztán volt valami.Ezt nem azért állított mert hogy egy nagy ÁVP mániás vagyok, hanem mert tényleg az összes.na jó ma jnémet az összes játék ISMERT VART GAME volt.Itt most pedig a Max Paye,Shogun,és Diablo 2 L.O.D volt amit szemtelm leglőbbén ismerlek.Persez most sokam gondolom a pokkoba küldenek-e kijelentéseim miatt de ez csak egy vélemény am ítésezem hozzá nem is rossz indulatu Házafele a suliból a buszmegállóbán az oszlopok alatt olvastam a Max Payne ismeretétől.amiből ugye kiderül hogy egy egész jópofa game született,csak a végén gépién vágott szájába de az elég keményen Aztán eszembe jutott hogy ezeket a képeket mintha láttam volna valamoh és daáadaa ihn..hm..csna voln az a 3dMark 2000?!!!!

Hjá hát persze hogy ott.Igy lctám a gépnyém sem hagy maga mögött semmi talatszáját. Az útsád nagyon klassz,

szép rendezett, és frankó a külalak. Erről jut eszembe, szerintem nagyon jó ötlet lenne ha az adott játék dobozában, vagy CD-jének a borítóképét odatennék egy kis képként a végtelelthez. A póster nagyon frankó ötlet volt, remélem lessz majd AVP2-ről is ha írtok róla. Lassan befejezem ezt az emilt mert csak foglalja a sorokat, és húzza az időtök. További sok sikert a szerkeztőségnek!!  
Csirke

Itt valami komoly félreértés van... A KByte szeptemberi száma nem azért jubileumi, mert tele van jobbnál jobb gamékkal (egyébként tele van...), hanem azért, mert sorrendben ez volt a 125. szám.

A következő jubileumi szám a 150. lesz, akkor is, ha éppen nem lesz egyetlen eget rengető anyag sem benne. A kiadók nemigen foglalkoznak azzal, hogy melyik újság mikor ünnepli önnön fennállását, sokkal inkább saját jól megfontolt üzleti érdekeik alapján nyomják ki a játéko-

A Max Payne gépigénye valóban szívinfarktusközeli, de azért gyengébbépen is el lehet szórakozni vele, már ha hajlandóak vagyunk áldozni a grafikaiból, és jól bevettük. De ha az én véleményemre vagy kíváncsi, akkor vegyél RAM-ot, mert ennél olcsóbb sose lesz, vegyél egy jobb videokártyát, mert a GeForce 3-nak köszönhetően már az sem túl drága, és vegyél új procit, meg új alaplapot, szereld össze, és ugye milyen jól tuti az a fránya kasszán?

Helló!  
Itt tartom a kezembe az új 576ot és nagyon tetszik (mind formailag, mind tartalmilag). Szvsz. (ezt a forumon tanulom) jól vezettet a chevit, úgyhogy jó volna visszaléni a 4 oldalra. Ha márté vagy a főszéri, akkor a lapban ne az álljon hogy 576 team, hanem VargaB. Így a pontos. Következő szívájdalmaimra szeretnék nyolcvint:

Ha kiviszem a pósztert akko a lap bejsje így nézki: 46. oldal és hopp máris az51-en vagyok. Ez így nem jó! Legyen úgy mint régen. A Diablo 2 LoD a következő számba készíthetnétek egy részletes karakterelemzést mint, ahogy a Diablo 2-ről is volt azta is még mind a mai napig használok! Most csak ennyi, de ha kevés anyag van a Csevegő elkészítéséhez írj vissza készítek egy 4 oldalas újságelemző levelet.

További jó munkát!  
 ui.: Unelnek nem áll jó a szésszeNET  
 gyártás adjátok vissza Adam-nek (ő mé-  
 a lapnál dolgozik? **(igen, lásd NHL**  
**2002)**  
 Yuuzer

Akkor haladjunk csak szépen sorban!  
Többeknek képzavart okozott, hogy  
most akkor én vagyok-e főszer-  
kesztő, avagy sem. Tisztázzuk: én  
továbbra is a magazin grafikus

dizájnera vagyok. Emellett ellátom a főszerkesztői feladatokat is. Az 576 Team — marad. Layout: én — marad. Újtördelő: Tomi. Ha esetenként főszerkesztőként definiálom magam, az csak azért van, mert nincs energiám kiírni, hogy én-mint-a-főszerkesztői-feladatokat-ellátó-személy. De igazából nem értem, miért is olyan fontos ez: akárcsak eddig, ezután is a stáb összes tagja azért fog hajtanak, hogy minél tartalmasabb lapot vehessetek a kezeteikbe (ha meg nem hajtanak, majd én hajtom őket). Tökmindegy, ki a főszéri, amíg tudjuk hozni a színt, és képesek vagyunk a fejlődésre, nem? De. Nna.

Hallhó!  
Údv, mindenkinek!  
Nekem tetszik az 576, de megpróbálnék pár hibát felsorolni, azaz egy építő jellegű kritikát írni, ha lehet (meg, ha nem, akkor is):  
1. A külső nagyon jó, volt egészen a „poszter visszatér” akcióig, mert most hajlik, gyűrődik, olyan fényes rongy állaga van, szerintem meg lehetne oldani, hogy újra legyen gerince az újságnak, ne pedig gamekapcsos legyen. A poszterekeg ideg nekem nem jött be, de ugye bár izlések és pofonok...

2. A jubileumi szám borítója, hogy úgy mondom, egy kicsit elég egyszerű... Remélem visszatérek a szokásos szép-hez :-)

3. Szerintem a visszatérintők főlése, a toplist vizitál érdekes volt, úgy-hogy visszaköveletem!  
4. A Szösszenet rovat rövid. Meg a CoV-boy-féle Szajátó név jobb volt, de mind!

5. A hónap bukása rovat... Hááát, nem tudom, szernem ettől sem lett jobb az újság

5-lelt: a Csevegőtől irhatná a GyZ, bár az elbűsösödés marha jó volt, 5 oldal reklám közé ne tegyettek be egy egyoldalú játékleírást (125. szám 70. old), a papir lehetne vastagabb, vagy kevésbé gyűrhető,

Ja meg valójában a leírók szövegében a félreépítések, és a hejjesírás hibák direkt nem javítáltak ki?

Na vizslát.

Horee... Horee... Ismerős nekem ez a név...

A gerincet természetesen visszahozhatnánk, és a poszter is megmaradna, zacsis lehetne, meg minden, de akkor az a TI-pénzetekbe kerülne. Igaz, hogy nehezen, de végül még én magam is megbarátkoztam a tűzőtört formátummal. Barátokoz meg te is. A szepemberi borító valóban nagyon egyszerű — mert ilyenre akartuk. És itt üzenem mindenkinek, hogy az ominózus címlap szánt szándékkal lett ilyen — nem azért, mert kom-

munisták vagyunk, és nem azért, mert kifogyott a színes tinta a nyomdában, vagy mit tudom én. A csevegőtől pontosan ilyenre akartuk. Egyre inkább azon igyekeznünk, hogy kilépjünk a „dob-jeg-A4-es-artworkot-a-címlapra-és-írj-fel-párnyerő-címet” általánosra elfogadott sztereotípiájából, szóval a jövőben egyre többet találkozhattok majd meghökkentő, egyedi KByte és Konzol címlapokkal.

A Visszatérintők sokaknak tetszik, szóval marad, de megnyugodhatsz, hiszen a toplistával is visszatért, igaz, némiképp más formában, mint eddig.

A Szösszenet tényleg rövid, de hát ez csak egy rovat az újságban...! Ha nem tetszik, lapozd át! — sokan szeretnek, hidd el, akár csak a Hónap Bukását.

Csevegő: az ötletem már GyZ. is felvetette, így könnyen megeshet, hogy egyszerű-készer meg is kapja a lehetőséget. De pillanatnyilag úgy gondolom, fektesse csak a tehetségét a leírásokba, így legalább annyival is több pénzt kap, és végül csak össze-gyűl majd neki annyira, hogy növé operálathassza magát...

Hmmm... Nem is tudom, hogyan kezdjem az — már úgy megszokott — mindig az aktuális hónapra illő, a szám megérkezőkor azonnal elküldött leveletem... Megvan: Hello! (ha jól emlékszem, vmi jólnevelt csávó mondta, hogy így kell — köszönetnek hívja, vagy minek? [tudja fene, biztos]) Szóval, most hogy magamévá tudtam a Bevezetőt, majd a Csevegőt is - elegendő tudásnak tudás birtokosának kiküldte magam ahhoz, hogy kritikát írjak — nekilátok eme gyöngyszem módszeres kiflézésének:

Mostanában valahogy nem megy jól a dolgokat, ha jól látom a helyzetet. Két év alatt két főszer, meg minden nyálankás, szóval nem irgylek titeket, mégis, ha jobban megfigyelem az aktuális ötéthetát, nem is olyan siralmas! — Szé tőlem nyugodtan vehettek akár bókán is! Bár az igaz, hogy a borító egy kicsit végy (illetve ha jobban meggon-dolom: szín) szegényre sikeredett, de nekem — most, hogy már megmészé-tem a látványt — az a szerény véle-ményem, hogy: teszik. Mondjuk mit is várhatom volna egy MAX PAYNE-es borítótól, de az első rátekintésre, egy kicsit idegen volt. Az viszont egyszerre kiszűrtem, hogy megint csak két oldal a csevi. Nem mintha mostanában lett volna ennyi, csak én már figyelembe sem veszem azt a pár évet, ami eltelt az első 576-on óta... Persze, mi más várhat-tam volna: a vonakodó, megint rutinosan rajfeljelölt borító elülső felületén, mely igazán szúrja a szemem. Hogy néz már ki az a szegény újság vonal-kozával az elején? (Ja tudom: ahogy más be...) De tényleg, nem vesztitek észre,

hogy hülyén néz ki? Szerintem marhára. Ha jól látom, az előzetesek képeiről megint lefelejtették a képaláírásokat, az meg egyenesen felháborító, hogy a Deus Ex 2-ről csak fél oldal van (én a dupladalt veszem egynek néha, néha meg nem).

Vége a Gy Z. is elfelejtette a 98%-os értékeket, s ez jó. Naggyon jóóó!

Más: majd halálra röhögtem magam, mikor észrevettem, a megrendelő-ol-dalt!!!! Itt tényleg ennyire sügérnek néztek minke? Remélem csak egy vicc volt! Láttam, hogy beraktad a leveletem a csevice: kösz! Nem is gondoltam volna. Bár volt egy jobb, ami hosszabb is volt, de ott nem dumálok minden hülyeséget összevissza.

Legalábbis nem ennyit... Asszem. (...) Hopp, egy újabb téma: képaláírások. Sok olvasónk jelezte nekünk abbéli véleményét — és mellesleg mi magunk is így gondoljuk —, hogy a képaláírások nem kell erőltetni: vagy szóljon valami róla, vagy inkább ne is legyen. Ezért van az, hogy nem minden képhez van kommentálás. Ez fokozottan igaz olyankor, amikor a képetek nem mi magunk lopjuk, pl. az előzetesek esetén, hiszen a privátgal akkor még nem jászottunk, hogy irhatnák érdemben aláírását a screenshotsokhoz? Maradjunk annyiban, hogy akkor van képaláírás, ha akad hozzáfűzendő a képhez. A megrendelőoldalról csak annyit, hogy a mellékelt ábra nem a féléve keze-lési útmutató azoknak, akiknek több a foguk, mint az IQ-juk, hanem segítség azoknak, akik nem sürin szaladgá-lának a postára rózsaszín utálványall, és nem nagyon tudják, vajon hova is kell beírni, hogy melyik hat számot szeretnek megkapni ajándékba — ráadásul így az újságot sem kell szét-olldni a megrendelőlap kedvéért.

Hello VargaB örömmel hallom hogy te lettel a new főszer

Asszem nem bánd ha tegezek. Szóval én ha jól jöttem 11 éve olvasom az 576-ot (nagy idő múl!) Már akkor ezt az újságot olvastam amikor a Defender of the Crown-t írtam lefejték, majd a Creatures 2 néli is! Mekkora játékok volt ezek hmmm segítik (...) Idővel mikor áttáltok PC-re h voltatok az egyetlen olyan Nyüzjepőp ami megtartotta a régi varázsát... Majd bekövetkezett a 125 jubileumi szám. És olvasom a kedvenc csevegő részét és mi látok valami Sornó Dávid és lehuéj engem meg a többi les-kes 576 olvasót. Eddig ha jól emléXem nem írtam leteget mert meg voltam elé-gedve, de ez kicsit arctól csapot engem és még pár havert. (engem is, de kis hazánkban mindenkinek szüve-rén hogy, hogy lehuéjzza a másikat, és mindenkinek hasonlóképpen szü-verén hogy, hogy ez ne tetszen neki.) Most azt kéne írnom hogy az újság jó

meg jenek... Nem teszem mert ez Trivi-ális. ) Hogy mi lehetne másképp? Szé-riy véleményem szerint mivel tele van 576-ba kívánczó újságíró palántákkal a világ, talán ha veszik a fáradságot akkor lehetne egy Leírások tölék... rovat. Más semmi. Hmm lehet majd én is küldök egy íjt, de érdekelne hogy a leírás mennyire frss game-ről legyen? Hmm mára szernem ennyi légy jó és tovább hatalmas sikerek...

11 éve hű alaválótok Kexy Folyamatosan kapunk olvasói próba-cikkeket. De ne várja senki, hogy az elküldés másnapján válasz is fog kapni. Ezeket a cikkeket bizony alapon el kell olvasni, kiértékelni, ésátbó... Pont ezért nincs Leírás tölék rovat, mert ha valaki tényleg olyan jó, akkor úgyis bekerül az 576 KByte nevezetű „leírás tölék” rovatba

Hello!  
Ezt a e-mailt azért írom, mert olvastam a Csevegő sanyari sorsáról. Ez kb. így volt:

Lapozok hátra. (Na most elolvasom a Csevegőt.)Nézem: "Nem igaz!Csak két oldal!?"! De sajnos igaz akárhogy lapoz-tam az újságot.

Úgyhogy gondoltam próbálom javítani a következő Csevegő állagán.

Most itt ez a level. (e havi csevegőnk színvonalá maris hatalmasat ugrott!) Amúgy pedig pedig TÖK JO AZ ÚJSÁGI!Nagyon tetszik, igaz csak 3 szám van meg (de csak most kezdtém gyűjteni). Biron a képaláírások is, meg minden! (azért vannak olyan dolgok, amik nem tetszenek, de ezek említésre sem méltóak).

Tudnotok kell, hogy nem igazán érdekelnek a főszerkesztői válások, de csak addig nem, amíg a főszéri olyan jó feje, mint ti (a tesztekre is beleértve).

Hali mindenkinek!  
samurai

Hali neked is!  
Tetszik a leveled... Leírod, hogy teszik az újság, bár nem tartod tökéle-tesnek — és ez így van rendjén. És leírod azt is, hogy amíg a jó meg-szokott minőséget hozzuk, addig nem érdekelnek a belső dolgok — úgy gondolom, ez is így van rendjén. Hölgyem és uraim, ime egy IGAZI 576 rajongó, aki az ÚJSÁGOT szereti, azért, mert olyan, amilyen. Asszem, tessenek elgondolkodni!

Kedves Ferenc! Elek! Ede! Levante! Benedek! (ezen neveken leszt nevezve, mert nevedben egy „e” se szerepel)

Eme levelet egy neves helyen: Pesten, kedden, szepemberben jegyzem le nektek, mellyel elvesztet elveket, embereket helyes mederbe letelek. Jegyzeteknek nem kedves, de eme jegyzeteketejeteje esztelen lett, teleje vers, emellett felete



# MÉRT NEM TETSZELÉK AZ TÖRÖMÉNYSZÓRÁS? MILYEN KENYERHATÁR? MÉRT NINCSEN A CSÉJÉK?

Ejnye-bejnye!  
Szébb nem lett elv...  
Jegyzetek belseje, s ennek tejeje  
helyes, egyes emberek,  
mesterek jegyzete helyes, emellett  
gyeze bestlett nekem  
mellettek.  
Csevebe levelem egybe tadd be, ne sze-  
letelem, mert  
kereszte lenyellek, kedves Ferenc, Elek,  
Ede, Levente.  
Benedek! Thanks (ejtsd: thenx).  
Kedves teszterek levelem befeljezom:  
Horee; neeeneenee, nevetem ne ejtsd  
esztelen nyelven, le  
eszlel! He-he-  
Teddtem en, hogy velehenne  
esmeres ez a Heree gyerek... izé...

Szia Balázs!  
Nekem nagyon nem tetszik a cimlap.  
Undorítottak is mondatban (mond).  
Nem tudom ki csinálta a Konzol cimlap-  
jait, de szerintem lehetne kihozni. Csa-  
ládban maradt. Fantasztikus klasszak  
nem hónapban a K. előlajjal!  
Nézegetések sokat mert tényleg szé-  
pek és hangulatosak!  
Zalavári Peti  
Hahahahaha...  
Jaj, bocss, tényleg nem rajtad  
nevetek...

Na jó: szóval mindkét újság cimlapját  
ugyanaz a konzol csinálta — Martin  
és én. A Két esetében Martiné  
a koncepció, énnyem a kivitelezés,  
a KByte-nál énnyem a koncepció, aztán  
véleményt egyeztetünk, és megcsi-  
nálom. Egyik újság cimlapja sem  
kerül úgy az újságosokhoz, hogy ne  
mondanának mindketten azt rá, hogy  
igy tényleg jó. Én legalábbis mindig  
számított Martin bátyó véleményé-  
sére, és úgy veszem észre, ő is az  
énnyemre.

Max Payne-es cimlapunk mindenki  
tetszését elnyerte itt a szerkeszté-  
ségben, egyszerűségével és letisz-  
tultságával csakúgy, mint azzal, hogy  
tűkről a játékat atmoszféráját.  
Szerintem a szeptemberi cimlap  
nagyon egyedi, nagyon szokatlan  
kedvemenyese volt, ami sokaknak  
bejött, sokaknak nem. Ez várható  
volt.

„Nem kell mindig tetszeni...”

Csa Vargagyerek!  
Ez itta bevezetőt helyes. Mindenki tolse  
ki magat.  
Nah elég a rízsaból, kezdünk is bele:  
Eleg regen olvasom az 576-ot, és  
tudom, hogy voltak neheze pillanatok, és  
váltak szebb idők is, de úgy látom, hogy  
most megint mellyoratra jutott. Nem  
tudom, hogy a hosszú szünet, vagy a  
főszerkesztés teete be nektek a kaput,  
de a legutolsó szám egyszerűen bor-  
zalmas. Ez egy magyavelemény, tehát  
helyes, hogy ezzel egyedül vagytok, de  
en nem hiszem. Nos kifejezetten: eddig  
is előfordult, hogy elaludtam (persze

kepelesen érve) egy-egy cikken, de  
a mostani számban levok szinte mind-  
egyikén halála után magam. Eddig  
egyedül én, és GyZ volt aki tartotta ben-  
nem a lelke, de mostmar komolyan  
idegesít GyZ undorító szobizmosa, és  
a stílusa, ami eleinte frankon bejött,  
de mostmar tott unalmas -ja veled  
nincs baj, legalábbis ezen a teren  
-). Nezd meg az 1. War2 cikket, több  
mint egy oldalad az esettele CSAK  
a története, ami legalból ketszer olvas-  
tam, megsem mert meg mindig, mert  
ebambulam rajta, annyira nem tudott  
lelkotni. Kefe, és Uriel mellozese nagyon  
rossz: oldot jött meg egy kaptak egy  
ket cikket) (na látod), és helyettük is  
GyZ kapott munkát. Egyebet annyira  
o sem rossz, csak így, hogy az  
újság 70-80%-át a kocsik, marha  
unalmasa valók. A meszik, mi a leneret  
dogoztok word-ben, ha nem  
ellenőrztek le hibakeresvel, raadásul  
megcsak el sem olvasnaktok, amit ír-  
tok. példakeppen nezd meg a SAJAT ECTS  
beul az azt a részt, ahol az egyseket  
írod le (de. oldal). Úgy most mar te  
is észrevehetsz a fogalmazási hibát?  
(Elolvastam kétszer, de nem, nem  
találtam hibát. Legjobb tudomásom  
szerint a lehető leghegyesebb  
módon használtam ki a gondolat-  
lek közé zárt mondatrészt funkcióját)  
Na az ilyenek kerülhetek ki (és a renge-  
teg szöveismet), ha elolvasad miután  
leírod. (Elolvassuk)  
Egyebet hogy-hogy nem Martin írta  
a beszámolót, hisz o is ottvolt. (csak)  
Vagy a 8. oldalad levo fazon, aki a ket  
szócic cuncit olegetei nem o? (de)  
Az olyan kisebb hibákat me sem  
emlitem, mint hogy a 87. oldalad  
Atillia neve harmadik helyen irva, az  
e-malijeben pedig negyvel. (A 84-en  
viszont helyesen van írva — azaz  
negyvel. Tehát negyvel egy rossz —  
nem is rossz arány!) Akkor kerdek  
en, minek a korrekció? Vagy nincs?  
Na jó, megust megertem ezeket a do-  
gokat, hisz most egy nehez időszakon  
mentek át, és neked is nehez a hirtelen  
atallias (egyebkent orulok, hogy te vagy  
az újfajozón), de a lapos cikkeit nem  
nezem el. Emiatt mar kacsingatok egy  
most indulo pc-s újság felé (a nevet  
direkt nem írom, tudjátok miról van  
szó), amely stílusról it is példat vehet-  
nek. De meggyeztem magammal,  
hogy egyelőre adok meg egy eskelet  
és parhuzamosan veszemmindkettőt, de  
ha 2-3 hónap múlva is ez lesz a helyzet,  
szomorú, de el kell bucsuznom toletek.  
Remelem nem sardotl meg (nem),  
en hiszem, hogy a te vezetésed alatt  
újra felviragozhat az újságunk, minden  
576-ja.

HanG - a te hangod  
Igazad is van, meg nem is. GyZ sokat  
ír. Ennek több oka is van. De még  
mindig ő az olvasók kedvence! (pé-  
dál ez az egyik az előbb említett

zavar. Először a régi nagulatok  
> Igazából foglalksni nincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN  
szóval mindig HAGYON világos  
> hátter van? Ez most tünd az elejéről a NORMALIS kinevezési tartalom?? És  
mert kell nekik támogatni az a helye  
> stílus? Hogy fűt az angol-fel hogy magyart írunk?? Mert nem lehet az  
egy-egy dolognak ezse ennyire elvontatni a figyelmet, mi miatt NEWS-ki??  
> Ez ha nem a H. elvontatni a figyelmet, mert REJEF, a hátter?? Mert nem  
vagy SZERESZ?? Ez mind el nehezt meg most már bálom mi nem tetszik  
> hogy a többi szöveg is úgy nehezt le, jól hogy szinte határa volt  
szövegek, sőt a feladás virosas-tema világosak, boldok-felkato...

okok közül) A helyesírás mindig  
is probléma volt, és mindig is az  
lesz. Nem csak nálunk, de minden  
egyben újságban, hiszen több száz-  
ezer karakterről beszélünk — termé-  
szetes, hogy becsúsznak hibák. De  
hidd el, azon vagyunk, hogy minél  
kevesebb csúszson be.  
Egyébránt nem tudom, mifele nehéz  
időszakra beszélés: a KByte ugyan-  
olyan iutemben és hozzáéréssel  
készült el, mint eddig. Ezért van,  
az hogy — bármily hihetetlenül is  
hangzoztak ez — az olvasók nagy  
többségétől nagyon pozitív vissza-  
jelzéseket kaptunk.  
Ma már szó volt a fogyasztói társad-  
alom választási szabadságáról (oh,  
be szépen mondtam...) az  
Csak annyit tudok javasolni, azt az  
újságot járassd, ami legjobban tetszik.  
Ezt viszont senki nem döntheti el  
helyette. Még én sem.

Utoljára hagytam Sir Lajhár (leikes  
netes kritizőrünk) megkestelet nyári  
élménybeszámolóját — úgy vélem,  
ebben az egyre inkább borúsá,  
ködössé, erőse forduló évszakban  
nem ártat egy kicsit felidézni az  
augusztusi forróságát... jölehet, az  
újsághoz sok köze nincs, de hát  
istenem...

Hola Balázs!  
Először is talán gratulálom kellene a  
kinevezésedhez.  
Másodszor pedig írom kellene valami  
értelmeset, de mivel így augusztus  
végén meg nem igazán tudom, hogy  
milyen is a szeptemberi szám, ezért  
inkább most másként írlgátanék.  
Nos azok akik figyelemmel kísérték az  
576 topic nyári foglalmát, talán még  
emlékeznek rá, hogy kicsit kiéptem  
a műkészekről és lerucantam a  
Balaton mellé. Olyan felpanzós állás.  
Reggel, vacsora a kettő között pedig  
szabadfoglalkozás. Ha már így alakult  
gondattam beugrom a Balcsiba, és  
kiszorítom a tétet a medrőből. Négy órai  
kemény próbálkozás után rá kellett jün-  
nöm, hogy ez a cirka hatvan kilométer  
(és a két ültővel a honát) nem  
igazán jó sikerül. Az „A” terlv felé.  
Ekkor jött a „B”, kerf, kifejezetten a partra,  
hogy magamba szívjam az összes  
naplányt, és így örök szőlőszéget za-  
badnak embertársaimra. Erdemény?  
Hááááááááá... gondolom te is észre-  
vedt, hogy a nap 24 órájának csak az  
egyik felében van szőlő, a másikon  
még tombol a világosság. Mondhatni fél-  
siker (B). Ráadásul olyan kellemetlen  
mellék hatások is felléptek bőrm sz-  
nének változásával, hogy néhány kollé-  
gám-barátom kezdte hanyagolni a Lajhár  
megszólítását, és inkább csak Faszneknek  
hívnak. A bőrdm pedig négyzetméteres  
darabokban jövogelir, ezért felhagy-  
tam a „B” tervellemel. Ezek után-ho-  
gyalvaty emberbőrátás borszantás-  
val-rengtet szabadidőm lett, így hódol-

hattam kedvenc elfoglaltságomnak: a  
vizen járásnak. Sajna rövid időn belül  
rákeltet jönnöm, hogy vagy én nem  
vagyok a régi, vagy a vízek nem a régiek  
és ha szeretnék talán valamit mondjak  
Thianyó! akkor hajórá kell szálljak. Ez  
kicsit elszomorított, és gondolom boron-  
gós kedvem máris látható, mert  
bekapcsolnak a viharjelzés, a mellettem  
napozó lányok pedig lekapcsolták a bikini  
felsőt. Ez azért jövott volna valami a  
közérzelemem, ha a feleségem nincs ott  
mellettem. De úgy kell nekem! Sörészé-  
vára az ember ne vigyen sórt, Velencebe  
pedig vizet. Most már legalább tudom  
miféle piros a golyó csőre: Eggett a pótlán  
a bőr, amikor engem hozott.  
Aztán lassacskán lettem a Balatonra kijel-  
öltő idő, amit nem is nagyon bántam, mert  
a lányom állandóan a vízbe ráncigált,  
hogy beborolhatom a matraccal. Ha  
még egy hétig maradtunk bázisok, ha  
még visszatér a kopolyukom. Hazele, ahogy  
oda fele is, a Magyar Királyi Állam Vas-  
utak igencsak megkérdőjelezheto első  
osztályú szolgáltatást vettük igénybe.  
Nem utazom gyakran vonaton, de ismét  
rákeltet jönnöm, hogy az első osztály  
csak annyiban különbözik a másod osz-  
tálytól, hogy az ülések fej támláján van  
néhány kétes megkérdőjelezheto első  
gyártású ritkes-huzat. Az IC-re  
pedig ember legyen a talpán aki szerez  
helyjegyet. Nyolc órányi vándorlás vona-  
tás után-miközben többször is eszembe  
jutott Sz.JVC. Által elkövetett írás a  
vonatvezető-árral be is ájhattam az  
ágyamba.

Na de annyira a nyárról, és az emlékekről.  
Lassan abba is hagyom, mert ha jól  
tudom 2 oldalas lesz a csevi. És amúgy  
sem akarjak így az első alkalommal ide-  
gleg tönkretenni. Remélem lesz még rá  
alkalom. Ennek reményében: Sok sikert  
és eredményekben gazdag boldog Hú-  
svétort kívánok mindenkinek!  
Sir Lajhár (Sörg István)

...apu rhógó vakkebe vagytok...

Hasonló szellemiben búcsúdom én is:  
az a még csak ezután kezd be a  
KByte e havi számának felderíté-  
sére, annak sok sikert és jó szórako-  
zást — aki pedig autentikus módon  
az elejétől olvasott, és az keserűden  
el, mert kevesebb, mint egy hónap  
múlva újra jövünk, addig is meg-  
szólítozt, és meghoznati azt a  
határozatát ajándéka, ami esetleg  
meg hiányzik a gyűjteményből (ez itt  
a reklám helye, hehehheh).  
Ne feledjétek, kezetek a lányok  
főlé... tovább mondani nem is  
merem, pedig lenne ötletem — na  
mindegy, rátko bízom, tegyetek úgy,  
ahogy jónak látjátok.  
E havi típpünk: ha ezt a példányt már  
rongyosra olvastad, meg mindig nem  
késő egy másikat vennit!

Vargab.  
vargab@576.hu





## Evil Twin

Az American McGee's Alice sikere minden jel szerint nem hagyta hidegen sem a fejlesztőket, sem a kiadókat. Ciprien, a sajtós szellemi problémákkal küzdő gyermekember egy szép napon felkerekedik, hogy a saját lelkében szunnyadó Gonosz nyomába eredjen — elejét véve a setét oldal későbbi kibontakozásának. A 3rd Person alapokon nyugvó akció/kaland darab remélhetőleg kellő eredetiségről tesz majd tanúbizonyságot ahhoz, hogy még Alice örökében is készletet érezzünk Ciprien kalandjainak közelebbi megismerésére.

## Real War

Az új generációs RTS-ek egy következő képviselője is köreinket örvendeztetni majd, mely az előzetes infók szerint számos újdonságot ígér mind megvalósítás, mind alapvető koncepció tekintetében. Ami biztos: a Real War, nevéhez hűen minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a hadműveletek szimulálására. A megszokott nyersanyagmenedzselés helyett így újszerű alapokon nyugvó gazdaságmodellt, felenként több mint negyven egy-séget, valamint minőségi RTS élményanyagot várhatunk a műtől, mely a valósidejű stratégiák állóvizét hivatott felkavarni — ugyancsak november havában.



## Stronghold

Noha a legtöbb körökre osztott stratégia előtt ismeretes a várostrom fogalma — gondoljuk csak a Heroes, avagy az ősrégi Castles sorozatokra — a Stronghold alkotói felismerték a téma teljes kimerítésében rejlő lehetőségeket. A várvédelem megszervezése, avagy a másik oldalról szemlélvén az eseményeket, az ostrom előkészületei majd lebonyolítása jelentik a darab sávt-borsát, mely sajátos megközelítése végett esélyes lehet új ízzel fűszerezni mind a körökre osztott, mind az RTS birodalmat. No hiszen!

## Rogue Spear: Black Thorn

A szakma, s rajongók tömegei által is elismert kommandósi a jövő hónap derekán kiegészítőcsomaggal bővül, mely során testközelből tapasztalhatjuk meg egy különleges békefenntartó alakulat legmeredekebb bevetéseit. A Rogue Spear: Black Thorn fejlesztett mesterséges intelligencia tükrében ígéri, hogy a benne hozzáférhető küldetések még a veteránokat is megzavasszák, míg a hamisítatlan, egyszerűen kiméletlen életszerűségéről ismert Rogue Spear mítosz hírnevének öregbítésében is jeleskedik majd a mű. Óóó: várhatóan.



# TOPIUSTÁK

## ANGOL TOP 5

1. Arcanum (Sierra)
2. Mechcommander 2 (Microsoft)
3. Shogun: Mongol Invasion (EA)
4. Max Payne (Take 2)
5. Operation Flashpoint (Codemasters)

## USA TOP 5

1. Myst III: Exile (Ubisoft)
2. The Sims (EA)
3. Max Payne (GOD Games)
4. Train Simulator (Microsoft)
5. The Sims: Livin' Large (EA)

## DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. SW Galactic Battlegrounds (LucasArts)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Motor City Online (EA)
4. Operation Flashpoint (Codemasters)
5. Max Payne (Take 2)

## Novemberre várható megjelenések

- Fighting Legends (Maximum Charisma)
- Mechwarrior 4: Black Knight (Microsoft)
- Cabelas: Off Road 2 (Cabelas)
- Kohan: Ahirman's Gift (Strategy First)
- Drunna (Microids)
- Tennis Masters (Microids)
- Morrowind (Bethesda)
- Star Wars Galactic Battlegrounds (LucasArts)
- Empire Earth (Sierra)

- Sims: Hot Date (EA)
- Star Trek Armada 2 (Activision)
- Europa Universalis 2 (Strategy First)
- Master Rally (Microids)
- Warrior Kings (Microids)
- C&C: Renegade (EA)
- Hooters: Road Trip (Ubisoft)
- Ghost Recon (Ubisoft)
- Industry Giant 2 (JoWood)



# Sleepy Hollow

Álmodó legendája

Keress az 576 Shopokban

Aktív Október 20-tól

November 20-ig!



~~7999,-~~  
3999,-

~~3999,-~~  
1999,-





# 576<sup>KByte</sup>

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



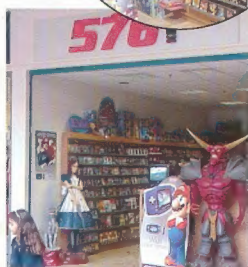
Mammut 2 Bev. Központ  
Széna tér 3. emelet  
Tel.: 345-80-76



West End City Center  
Jókai Mór sétány 47.  
Tel.: 23-87-576



Nagykörút  
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17  
Tel.: 06-20-334-7196  
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám  
alatti boltunk megszűnt!



Pólus Center  
Center Court 237  
Tel.: 419-41-17

# WWW.576.HU

I ISSN 0865-8226



9 770865 822000